CAPCOM®
Hand in killer7
Kill the past, Jump over the age.

Hand in killer7
Kill the past, Jump over the age.

唯一無二の奇才　須田剛一

彼は別格なクリエイターである。

セリフの言いまわし、独特の世界観。

演出が、いちいちカッコイイ。

固い文法的な商品が多いなか、彼のような

作家性の高いものを創り出せる人物は、

なかなか存在しない。

なんだか分からないが気になってしまい、

他の誰かに「何これ？」と聞いてしまう。

そんな魅力が彼の作品にはある。

「何これ？」と思った時には、既に彼の

術中にハマッているのである。

三上真司

Hand in killer7

Contents Hand in killer7

御主人様（マスター）
本書（Hand in killer7）は
『killer7』の副読本（サブテキスト）です。

基本的には
ゲームの最期（エンディング）を見届けた
すべての善良かつ優良なプレイヤー様方に
一読していただきたい副読本（サブテキスト）です。

主にゲーム本編（killer7）を遊ばない時間帯――――。

食後のひととき（デザートタイム）や
厠でのひととき（センシノキュウソク）
布団の中（パラダイス）などで
読んでいただくとイイ感じです。

でもね、御主人様（マスター）
油断してはいけません
本書（Hand in killer7）はキモい構成（コンテンツ）ですわ。

たかがゲーム関連書籍のクセして
一筋縄ではいきません
少しだけ読み込む事を強いる副読本（サブテキスト）です。

一見（チラミ）しただけでは
一寸（チョット）スカした愛好書（ファンブック）ですが
そこかしこに仕掛け（トラップ）が施してあります。

御主人様（マスター）が既にご存知の情報と
初めて知る事となる衝撃情報（スクープ）が
さも当たり前のように同居しております。
意地の悪い配置です。

誰の仕業かって？

天然混沌（ピュア・カオス）な監修者（SUDA51）と
破れかぶれ（ロックンロール）な執筆者（ライター）と
性根（ショウネ）のひん曲がった編集者（エディター）と
螺子（ネジ）のぶっ飛んだ（フライングハイ）割付師（デザイナー）の仕業です。

連中（ヤツら）ある意味、笑う顔（ヘヴンスマイル）より
性質（タチ）が悪いですわ。

つまり、御主人様（マスター）
これもまた遊戯（ゲーム）です。
宝捜し（トレジャーハント）と知恵比べ（マインドゲーム）という名の遊戯（ゲーム）。

遊戯（ゲーム）を制した暁には――――
雨が上がるように
霧が晴れるように
孔雀が羽を広げるように。

御主人様（マスター）の頭の中に
いくつかの「点」と「点」を繋ぐ
新たな「線」が浮かぶでしょう。

他人には見えません
御主人様（マスター）にしか見えません。

素敵ですね
素敵だ。

ゲーム本編（killer7）に対する情（ジョウ）の深さや
御主人様（マスター）の個性（パーソナリティ）
体調（コンディション）によっては
太さや色の異なる「線」が浮かんでくるかもしれません。

スッキリする事もあれば
新たな「点（ミステリー）」が生まれる可能性もあります。

そんなときは再度ゲーム本編（killer7）を
遊んでみることをお勧めいたします。
新たな発見があるやもしれません。

それではゆっくり本書（Hand in killer7）をお楽しみください
我は御主人様（マスター）の名の下に…。

その世界と時代

国連会

戦後、自民会から独立し、日本の政府党へと上り詰めた政党。元自民会のトオル・フクシマを総裁として、クラハシ・ヒロヤス、アキバ・シンヤといった長老連、マツオカ・ケンジロウをはじめとする若手実力者が揃っている。

フクシマが殺された時点で、組織は一時混乱。日合国士会談に出席予定であったフクシマの代わりに、自民会が交渉に望むことになる。自民会と合衆国政府党の間ではネゴシエーションが済んでおり、その場は談合のはずであったが、合衆国が破談を持ちかけ、それに気付いたオオタとクラモトは刺し違えることに。

自民会

党員のオオタ＆クラモトの他、情報屋のヒロ・カサイも関係する日本の第二政党。国連会の失墜を狙い、第一政党への復帰を目論む。

合衆国との関係を保ち、安全保障条約の延長を望んでいた自民会。その背景には、トオル・フクシマが合衆国との支援関係を断ち切り、真の独立国家を目指して、安全保障条約の終結を決意したという現実があった。

その情報を得た自民会がジュリア・キスギを雇ってフクシマを暗殺し、「八雲」を足がかりに第一政党への復帰の道筋を企んだのは、フクシマの行動を一般的に「暴挙」と受け取るであろう日本国民の利益を守る為。支持拡大を狙う自民会としては自然の成り行きであった（カサイは、ジャン・デポール殺害をkiller7に依頼。日合国士会談を無事に行い、条約延長の為に働きかけた）。

しかし、フクシマが合衆国による日本潰しの策略を数年前から察しており、徐々に反合衆国政策に移行していたという、もうひとつの動きもあった。

合衆国

建国以来、様々な組織が入り乱れ、激しい権力争いを演じている。表面的な政権は史実通りとなっているが、裏には一般人には知りえない“もうひとつの政府”が存在するらしい。

民産党

合衆国政府党。日本への態度が冷ややかな政党で、そのことがトオル・フクシマとの決裂に直結してゆく。killer7は、クリストファー・ミルズ経由で民産党から主に仕事を請けている。

党員として日合国士会談に臨んだジェファーズとダッドリーは、談合であるはずの会議を破談にするための当て馬。刺し違え目的で送り込まれた。

事実として日本は転覆したが、大統領（政府党）は初めから日本潰しを決めていたのか？　実際は、利権取得の配分について欧州と決着をつける経過を見ていた。日本の価値を試す＝合衆国が得ることのできるメリット、を算出していた。利権が少ない場合は、花火を打ち上げる選択もありえた。

合衆国野党

物語の背後で、クン・ラン率いる「東の大国」と関係し、合衆国潰しの手引きを行っている。移民局を支配。

国際倫理機関

ジャン・デポールが所属する国際的な調停機関(ピースキーパー)。通称・倫理屋。倫理屋の意図は、合衆国による日本への攻撃を実行させることにあった。ジャン・デポールが料亭フクシマに忍び込んだ目的は、キスギの処分———つまりは自民会潰し(トオル・フクシマを生かすことで、日本が孤立することを維持させる)。

角ビル潜入時の目的は、日合国士会談の破談(条約の延長を目的とする自民会の面子を殺すこと)。しかし、殺そうとした矢先にマスク・ド・スミスと出会い、目的は未達成に終わる。結局、デポールは無駄死にであったが、倫理屋としての総意表現自体は果された。

倫理屋の更なる真意は、アジア諸国やロシアとの連携により、転覆した日本の植民地化を計ること。すでに北海道や九州などを抑え、本州の分配などは水面下で合衆国と利権争いを行っている。シンガポールを拠点に、日本分配の会談が何度も行われている。

八雲当事内閣政策論

1953年、八雲内閣発足時に、自民会の若手議員7人による「7人会」が中心となってまとめ上げた政策論。理想国家理念、外交政策などに関する革新的な内容であったが、幹事長に提出された後、誰の目にも触れられることなく消失。その後の自民会内の派閥争いにより 7人会は解散を余儀なくされる。

この文書の行方を追って自民会に雇われたジュリア・キスギはアメリカへと渡り、7人会のメンバーだったトオル・フクシマの秘書となる。キスギはフクシマを殺害するが、文書はフクシマの料亭で働いていたフランス人シェフ、ジャン・デポール(国際倫理機関のスパイ)が持ち去る。その後、この文書がどこへ消えたか定かではないが、その一部をテキサス州の田舎町の郵便局員であったアンドレイ・ウルメイダが偶然入手したという、まことしやかな噂がある。後にウルメイダはファーストライフなる企業を設立。町の住民のほとんどを「ファーストライフ」が雇用し、単なる企業に留まらないコミュニティの様相を呈してきている。

アジア安全保障議定書

エネルギー問題は、経済システムや環境問題と関連して、国際紛争の火種のひとつである。

1975年、日本の箱根において、主にアジア地域でのエネルギー安全保障問題の解決を巡って国際会議が開催された。議定書(箱根議定書)には大きくわけて三つのプランがあったと言われている。

●パイププラン(主に中東地域の産油国にとって有利な内容)
●シビックプラン(現在もなお石炭依存度の高い中国、及びその同盟国に有利な内容)
●マッシブプラン(中東の石油利権を手に入れたい欧米諸国に有利な内容)

これら三つのプランのうち、一つが会議に参加した各国の投票により採択されたとされているが、実際に採択された議定書が、どのプランに基づくものだったのかは公表されていない。

花火

世界各地の紛争に国連軍が積極的な介入をすることにより、2003年には、ほぼ全世界の民族問題が解消。国連は声高に全世界の平和を宣言した。

これに伴い、世界規模での軍縮が進行し、全国連加盟国間で戦略兵器全廃協定が結ばれる。戦略兵器の廃棄は全世界の衆目による監視の元で行われなければならないため、地下での爆破処理、海底への投棄などの方法は認められない。国連内の委員会によって決定されたポイント(視認可能な程度の高高度の空中)へ互いにミサイルを撃ち合うことによって行われることとなった。

この光景はまるで壮大な「花火」のようで、これを目撃することが流行のイベントのようになっている。また、この様子は国際画像地図局により、映像の配信が世界中に行われている。2005年4月にはイビザ島上空で花火が実施された。日本上空もポイントに指定されている。

#実際には、民族問題の解決は国連が強引に行ったものであり、全世界平和宣言も表面的なものにすぎない。国連の圧力により各民族の不満は高まっている。

大陸間大規模物資運搬システム

物流システムの高速化により、国際市場のコントロールが効かなくなる事を恐れた国連は、各国の航空産業に対し、大幅な規制を実施した。

さらに、新種の疫病の感染経路が航空機によるものだという調査機関の報告なども発表され、航空産業は衰退の一途を辿ることになる。

航空産業に代わる交通システムとして、最初に発達するのが「大陸間横断道路網」。太平洋、大西洋など世界中の海上に網の目のようにハイウェイを張り巡らせる計画である。

さらに、この大陸間横断道路網の次世代の物流システムとして検討されているのが「大陸間大規模物資運搬システム」。数キロメートルにも及ぶ巨大なプレートが海上を移動するというもので、新開発された動力により駆動。

このシステムの建設は2003年に開始され、2005年には当初計画の40パーセントほどが完成。なお建設が続いている。この大規模な土建工事により多くの利権が発生し、多くの政治家が私腹を肥やした。

2005年現在、すでに実験段階を終え、運搬システムの実用化は可能な状態になっている。だが、システムの導入、インフラの整備を巡って世界規模での利権争いが繰り広げられている。

ネットワーク

1996年、国連に「国際画像地図局」が設置される。この機関は当初、国連軍のための航空・衛星写真の処理・配信を目的としていた。しかし、数年後には商業映像の流通管制に携るなど、全体主義的形態で各種メディアに介入していく。

そして1998年、国際画像地図局の他、「安全保障理事会」「経済社会理事会」「人権委員会」等の強い働きかけにより、インターネットの民間利用の規制強化が国連で決議され、事実上インターネットの民間利用が全世界的に禁止された。ネット上での国家機密の漏洩や、個人情報の流出の防止、ネット投機家による国際市場への攻撃を防ぐためである。

これにより、アナログ機器がデジタル機器に代わってネットワークやメディアなどの基盤を再び支えることとなる。

しかし草の根的なコンピューターネットワークのいくつかは1998年以降も規制の目を逃れて活動しており、ハッカーや熱心なネットゲーマーなどが多く参加。ラブ・ウィルコックスといったアンダーグラウンドのスターを生み出すことになる。

---[1750年]---
ワイプポート州・ニューサウサンプトン。デルタヘッド家の長男としてハーマン・デルタヘッド誕生。

---[1750年]---
チベットの首都ラサ。代議士の跡取としてクン・ラン誕生。誕生時には、すでに成人であった。

---[1753年]---
クン・ラン、3歳。悪神の転生として崇められ、秘密結社の指導者に迎えられる。

---[1758年]---
ハーマン・デルタヘッド、8歳。自宅の庭で遊んでいるときに、隣人と名乗る男と出会う。天使のような笑顔を持つ男であった。

---[1768年]---
凡庸なアメリカン・ライフを送っていたハーマン・デルタヘッド、最愛の恋人であるスーザンの死により変調。
スーザン殺害現場となった"上品な邸宅"にて残留思念とのファーストコンタクト。現場に足を踏み入れた瞬間、6人の死体と、す巻きにされたスーザンのビジョンを見てしまう。殺害現場に案内した庭師は、天使の笑顔を持つ隣人であった。
ハーマン・デルタヘッド、この事件を契機に"殺された関係者側"から"殺す側"へのシフトを決意。

---[1772年]---
ハーマン・デルタヘッド、国勢調査会社のジム・タウンゼント調査社に入社。しかし、この調査社の本来の姿は、殺人委託事務所であった。ハーマンは殺しの世界に埋没した。

---[1774年]---
ハーマン・デルタヘッド、とある仕事の依頼でユニオンホテルへ。屋上にてディミトリと名乗る"三つ目の男"と遭遇、殺害。眼前に隣人(クン・ラン)が現れ、三つ目との媒介役となる。意気投合したハーマンとクン・ラン、幾度となくティーパーティーを開く仲に。

---[1775年]---
ジム・タウンゼントを殺害したハーマン・デルタヘッド、殺しの世界で頂点に君臨。これを契機に第一次スミス同盟を結成、ハーマン・スミスを名乗る。護衛人・ディミトリとのコンビは、最凶最悪の殺し屋として世界に轟いた。
ディミトリは、第一次スミス同盟の初代メンバー。ハーマンが初めて殺した標的であり"神殺し"の異名の原点。ハーマンが多層人格として目覚めるきっかけとなった。

---[1778年]---
ハーマン・スミス、突如として殺し屋を廃業。歴史から姿を消す。
ディミトリを拒絶した人格がハーマン・デルタヘッドとして分離。

---[1780年]---
ハーマン・デルタヘッド、コバーン小学校を設立。初代学長に就任。
他国の結社連合を後ろ盾に、資本主義の急進を担う人材を教育すべく、莫大な資金提供を得る。

---[1789年]---
コバーン小学校にて、合衆国初の大統領予備選が開かれる。

---[1820年]---
ハーマン・デルタヘッドとクン・ランの死体、コバーン小学校で発見される。2人はチェスの最中であった。

---[1942年]---
エミール・パークライナー誕生。
同年、ディミトリ消滅。

---[1946年]---
戦後動乱期、自民会はまだ家賃を払えない時代。代議士に仕えていたトオル・フクシマに国連会(日本政府党)が接触。フクシマは政治劇を描く「絵師」となる。

---[1948年]---
エミール・パークライナーの両親、記録上では交通事故で死亡。

---[1952年]---
指定遊離州で政府により監視生活を送っていたエミール・パークライナーが両親を殺害。その後、消息を絶つ。

---[1953年]---
派閥を超えた若手議員で結成された組織「7人会」が「八雲当事内閣政策論」を策定。党幹事へ提出するものの、書類は消失。「7人会」即座に解体。翌年、自民会は国連会に吸収。

---[1954年]---
殺人鬼・ハートランドの凶行が社会問題となる。

---[1955年]---
ホテルユニオンでの八雲密議会を狙った連続殺人が、歴史の闇に葬られる。事件の戒名は「killer7」。ハーマン・スミス、ホテルの屋上にて瀕死状態の"三つ目の少年"と遭遇。少年の名は、エミール・パークライナー。
ハーマン・デルタヘッドとクン・ラン、復活。

---[1957年]---
7つの人格を保有した第二次スミス同盟結成。俗称、killer7と呼ばれる。

---[1959年]---
カーティス・ブラックバーン、10代半ばにしてシアトル闇社会では名の知れた存在となる。特定の犯罪集団には属さず、主に政府筋の仕事を請け負う。

---[1960年]---
日本と合衆国の安全保障条約締結。

---[1967年]---
箱根の高級庭園旅館で自民会党員ヒロ・カサイがハーマン・スミスに調査依頼。内容はアジア安全保障条約の投票国の意識調査。調査結果通りに条約が批准されることを約束。
ハーマン・スミス、調査書をヒロ・カサイに提出後、理事長と会談。アジア安全保障条約は無事に締結、理事国は日本に決定した。
理事長、ハーマンの眼前で自害。

---[1969年]---
トラヴィス・ベル、第二次スミス同盟最初の標的(マト)となる。

---[1973年]---
ハーマン・スミス、クン・ランとのチェス勝負に敗北。西海岸主要都市の実権をクンに譲渡することを約束。
ハーマン、手始めにシアトルの小悪党を潰す為、カーティス・ブラックバーンの元にダン・スミスを送り込む。
少年時代のクリストファー・ミルズ、カーティスの情報屋として、既にその手を闇に染めていた。

---[1975年]---
カーティス・ブラックバーン、シアトル自警団で師弟関係を結んでいたダン・スミスを破門。バスケットボールコートでダンを射殺。
ガルシアン・スミス、ダンの死体を回収。再生能力を得る。

---[1978年]---
事故処理施設のオーナーから依頼を受け、スペインへ。
従業員の息子、ケス・ブラディサンデーが標的となる。

---[1980年]---
マイアミにて、ケヴィン・スミス vs. 製薬マフィアとの抗争。
ケヴィン、最愛の男を殺害。

---[1982年]---
マスク・ド・スミス、古巣MSG(Madison Square Garden)での決戦。
プロトタイプ型のヘヴンスマイル、マスクスマイルの大軍勢と交戦。
クン・ランの影が、スミス同盟に忍び寄る。

---[1987年]---
カーティス・ブラックバーン、ペドロ・モンタナと共に自警団のコネクションを利用し、孤児人身売買ルートを構築。
新たに、移民局ルートを開拓する。

---[1990年12月]---
南仏の高級リゾートホテルを舞台に、密議会解体の依頼。ホテルに生息する大量のロールアウトヘヴンスマイルと対決。
ヘヴンスマイルを駆逐したスミス同盟の眼前に女の殺し屋が出現。次々と人格を殺害され、同盟は壊滅に追い込まれた。
ハーマン・スミス、女の殺し屋を駆逐。殺害された人格の損傷は凄まじく、ガルシアンによる再生までの10年間、同盟の活動は休止状態となる。
サマンサ・シットボーン、下僕としてハーマンに仕える。他の人格が不在の間、サマンサは戦闘人格としても活動した。

---[1992年]---
FBI特別捜査官・ハルバート、コバーン小学校に潜入、何者かに殺害される。

---[1998年]---
世界平和元年。国際社会はテロリズムの鎮圧を旗印に、全ての航空輸送を撤廃。通信網のアナログ化が急速に進む。

---[1999年]---
ジョニー・ギャノン、一時的な人格であるサマンサ・スミスに殺害される。

---[2000年]---
スミス同盟復活。しかし、血迷ったダン・スミスがハーマン・スミスを殺害。
致命的なダメージを受けたハーマン、仮死状態のまま、サマンサの介護を受ける生活を送ることに。

---[2002年]---
大陸間横断道路網が大西洋上に開通。

---[2003年]---
大陸間大規模物資運搬システム着工。
インド洋沖の縮減ドーム内で放射性物質の処分を実施。
大陸間横断ミサイルの廃絶が国際社会の最終目標となった。
新たな民"笑う顔"による自爆テロが増加。

---[2010年]---(天使)
ハーマン・スミス、復活。
セルティックの決戦。

---[2010年]---(落日)
日本へ200発のミサイルが発射される。
クリストファー・ミルズからの依頼で、キスギがトオル・フクシマ殺害の仕事を受ける。
決戦の地、料亭フクシマは、ジュリア・キスギやジャン・デポールといった工作員が集う利の場。
フクシマはキスギに殺害されるも、「八雲当事内閣政策論」の在り処は不明のままとなる。
ガルシアン・スミス、ヒロ・カサイからデポールの潜伏先について情報提供を受ける。
日本と合衆国の最終秘密会談の場である、角ビルへ潜入。
スミス同盟、国連会(日本政府党)党員クラハシ・ヒロヤス&アキバ・シンヤと、魂戦(ソウルファイト)。
マツオカ・ケンジロウ、クン・ランにより選民として選ばれる。
東京、大阪、福岡、札幌の主要4大都市にミサイルが着弾、日本は転覆した。

---[2010年8月]---(雲男)
アンドレイ・ウルメイダ、スーパーポップアイドル、ステイシー・スパンコールのライブ会場がヘヴンスマイルによって爆破されることを電波ジャックで予告。犯行声明とも受け取れるLIVE中継のなかで「オレを探し出してくれ」とガルシアン・スミスを挑発。
ガルシアン・スミス、テキサスへ。ウルメイダからクレメンスへの世代交代を目撃する。

---[2011年]---(邂逅)
ダンとカーティスの過去の決着。すべてを手にした師匠と、何も得ることのできない弟子との闘いに幕が下りる。

---[2011年]---(分身)
ZTTコミック社が現実とのクロスオーバーを売りにしたコミック「ハンサムマン」を発表。同時に、コミックストーリーに沿った犯罪が連続して発生。
スミス同盟、連載殺人の根源を絶つべく、ハンサムマンと対決。
事件の背後に暗躍する最大手広告代理店エレクトロ&ライン社への復讐をラブ・ウィルコックスが決行。広告という巨大マスメディアの存在を根本から破壊する。

---[2011年]---(笑顔)
自民会党員、ヒロ・カサイ、マツケンに見守られながら、ビルから落下。
ガルシアン・スミス、エミール・パークライナーの記憶を再生させる。
第二次スミス同盟、解散。

---[2014年]---(獅子)
殺人鬼・ハートランド覚醒。決着を付ける為、戦艦島へ単身潜入。戦艦島の最深部でマツケンと接触。
最後のHS「ラスト・ショット」を処理。その姿は、クン・ランに酷似していた。

---[2017年]---
国際連合の発展的解体。
国家の壁が崩壊する時代へ突入。

---[2020年]---
「八雲当事内閣政策論」が一部公表される。強烈な信仰の対象となる。

---[2050年]---
新たなる脅威"泣く顔"の出現でテロリズムの概念が覆される。

---[2053年]---
第三次スミス同盟結成。"泣く顔"への抗体となる。

———— 100年経過。

---[2115年]---
上海————ハーマン・スミスとクン・ランの闘いは続く。

---[2170年]---
デトロイト最終決戦。スピードシティに、東の大国から10億匹のファイナル・スマイルが飛来。
第五次スミス同盟の主人格、オーバードライヴ・マスク・ド・スミスが迎え撃つ。

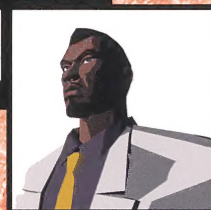
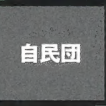
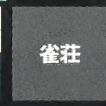
---[2171年]---
ハーマン・スミスとクン・ランのチェスは終らない——彼の出現に脅えながら…。

人物相関図

真実への道

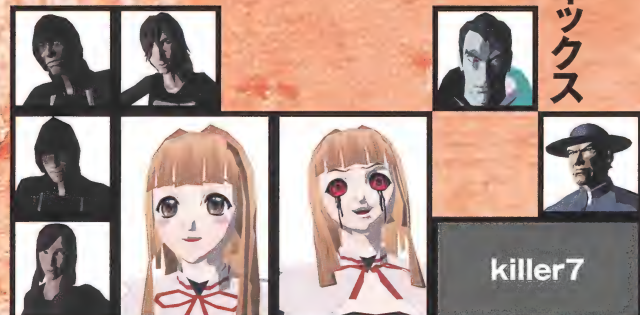
殺人記録

私怨の果て

移民局

乙女心

雲の下で
killer7

八雲争奪
八雲

セルティックス
killer7

ハルバート
エミールの父
エミールの母
日本政府
校舎の裏

英雄の条件
killer7
合衆国政府

導く者供
killer7

■多層人格研究

文＝ジャック・フォーリー
（月刊「Truth Spreads」1998年8月号掲載記事
「23年間の空白 脳神経学者 失踪の末路は怪異の死」より抜粋）

000010

ハーマン・スミスと出会ったのは、1975年のことだった。私はシアトルの街中を車で走っていた。旧友の臨床心理学者、ジョン・ギブン博士を訪ねるために。シアトル入りが遅れてしまった時点で、予感はしていたのだ。少し嫌な予感。生来の方向音痴である私は、いつしか街中を延々と彷徨っていた。そして裏路地へと迷い込んでしまった時、私はハーマンと遭遇した。ハーマンは車を盗まれるというトラブルに見舞われて（後で分かったが、この時盗まれたのは同行者のミルズ某という男の車だった）、立ち往生していた。たまたまそこを通りかかった私を見つけ、半ば強引に乗車してきた。他所の土地で知らない人間を車に乗せてしまう私もどうかしていたが、この時は特に何かを疑うわけでもなく、すんなりと乗せてしまった。思えば、あれは潜在的に運命を感じたためだったのかもしれない。ただ、運んでいた大きな荷物の正体……つまり、死体に気付いていれば、間違いなくアクセルを全開にして逃げていただろう。

荷物の中身が死体だと分かったのは、行くあてがないと言った彼らを、私が泊まるホテルの部屋へ入れて間もなくのことだった（ハーマンにとっては、追っ手に見つからないよう、死体と共に潜伏する手段だったという）。死体だと理解した時、まず、血の気が引いた。次に、自分の迂闊さに心底腹が立った。そして、とんでもない連中を招き入れたと後悔した。しかし、この後の“儀式”を見て、後悔は興味へと変わった。これは好奇心、探究心旺盛な人間の悲しい性というべきだろう。

儀式とは、死体をハーマンの中に取り込む作業のことを指す。ハーマンが意識を集中すると、死体が粒子状に変化し、ハーマンの中へと入る。すると、中年の風体をしていたハーマンの肉体はみるみる変化し、先程まで死体として横たわっていた人物の姿へと変貌した。それは、酷似しているという類のものではなく、まさしく死体だった人物そのものだった。その時「ダン」と名乗った眼前の男に、私は一言二言、悪態をつかれたと思う。彼は、再び粒子状に変化し、ハーマンの姿へと戻った。

この、いわゆる“信じられない光景”を目の当たりにして、私はとにかく興奮した。そして、今起きたことについてハーマンへ矢継ぎ早に質問した。すると彼は、私が意外な反応をしたせいか（確かに、大概の人間は気味悪く思って逃げ出すかなにかするだろう）、軽く笑って私を制止し、回答してくれた。そこで分かったことをまとめると、以下のようになる。

・彼は自分の肉体と“適合”する死体を自分の中に取り込むことができる。
・ハーマンの意識が認可した“適合者”は、粒子状となり、彼の体内へと入り込む。
・取り込まれた他者は、ハーマンの中でまったく別の人格として存在する。
・人格が発露する際は、まさしく自身の“全て”が変化する。
・私の眼前で取り込まれた死体の他にも、ガルシアンという人物がハーマンの内にいる。

この症例、人格がまったく変化するという点においては、「解離性同一性障害」と一部共通点がある。解離性同一性障害は、通常は統合されている知覚や認知、記憶、といったものがそれぞれの連絡性を失い、全く別の自己(アイデンティティ)を作り上げてしまう深刻な心理障害だ。しかし、ハーマンの場合は、従来型の擬似人格や同一性といった経緯を辿ることなく、個体としての存在を現実の空間内で確定させる極めて珍しい事例だ。通例では一つの自己から分離することで多人格形成が起こるが、彼の場合(いや“彼ら”の場合か)は、肉体・精神の決定的な分割により、全くの別人として、実体を変化させている。つまり、自己が一つの肉体に重なり合っているのではなく、肉体も含めて並列して存在するというわけだ。私はこれを「多層人格」と命名した。

この衝撃的な一夜の後、私はハーマンが裏社会で暗殺を生業にしている者だということを承知の上で、彼の主治医という名目で付き従うことを懇願し、それを許してもらった。学者として、彼の多層人格を研究することは、この上ない興味をそそられることであり、同時に私に与えられた使命だとも思った。そして、結局ギブン博士のもとを訪れることもなく、長年に渡って私はハーマンと共に生活し、多層人格を研究し続けた。その結果、成人男性だけではなく、異性や子供も取り込むことができることや、適合しなかった者たち、つまり“不適合者”たちはハーマンの体内へと入れず、あたかも亡霊のような存在(便宜上「残留思念」と呼んだ)になってしまうことなど、様々なことが判明したが、それは別に詳しく記すこととする。

ハーマンの秘密を文章にするということは、私にとって自殺をするのと殆ど変わらないことだ。というのも、彼と主治医の契約を結ぶ際に、多層人格のことは(一部の関係者を除き)他言無用であるという旨に同意したからだ。これに私が違反した場合、どのようなペナルティがあるのかということについて、彼の口から説明があったわけではないが、どういうことになるのかは分かっている。彼は殺し屋だ。しかし、私はハーマンとの日々で得た貴重な経験を後世に残したいという欲求、欲望に耐えられなくなった。「王様の耳はロバの耳」と叫びたくなったのだ。この実にミステリアスな存在について、私は可能な限り伝えてゆきたいと思う。

グラハム・マカリスター

000011

——以上が、マカリスター博士の首吊り死体より発見された文書だ。1975年より失踪していた博士は、当時より妄想じみた学説を主張しており、学会でも異端視されていた。また、宿泊していたホテル「ユニオン」従業員の証言によると、博士には挙動不審な点も多々あったという。時折奇声を発するなどの錯乱症状を見せていたことや、多層人格に関する詳細が書かれた文章(つまり、先の文中で「別」と書かれていたもの)が発見されなかったことから、警察では失踪の末に衝動的な自殺を博士が行ったという線で考えている模様だ。

112
子供は寝る時間だ
GOODNIGHT CHILD. IT'S PAST YOUR BEDTIME.
ワイプポート州・ニューサウサンプトン出身。
アイリッシュの血脈。
デルタヘッド家の長男として生を受ける。
世界最強の殺し屋「killer7」を率いる大将。
人呼んで"神殺し"。多層人格の要。60歳。車椅子生活。
20代はジム・タウンゼント調査社にて働く特別公認の役人（その頃から殺し屋）。
得物は対戦車ライフル。チェスの腕前はクン・ランより上。
2000年にダン・スミスが殺害。
2010年に復活。"学校"とは浅からぬ繋がり。
THE KING OF SMITH
Ha

ハーマン・スミス
rman Smith
13

隣人(ハーマン)よ
世界は変わらない
常に一定なのだよ
さあ、ダンスを踊ろう

Harman...
The world won't change.
All it does is turn. Now, let's dance.

KUN LAN
クン・ラン

CATASTROPHE FROM EAST

中国人とチベッタンの混血。??歳。代議士の息子。
マーラ・パーピナーの化身。3歳で秘密結社の指導者。
人呼んで"神の手を持つ男"。
アメリカの名門大学に留学。24歳でチベット国籍を消失。
偽造パスポートで世界中の裏社会を放浪。
各国の要人とも接点有り。
日本ではタクシーの運転手をしていた過去も。
10億のヘヴンスマイルを従え、目論むは国家転覆。
ハーマンの最も遠い隣人にして最も近い傍観者、
そして、理解者であり標的。

GARCIAN SMITH

ガルシアン・スミス

予感がする
呼んでいるような気が
する

I FEEL SOMETHING...
LIKE SOMEBODY'S CALLING OUT TO ME.

A MAN WHO KILLED THE PAST

マイアミ、メキシコとの国境付近の出身。33歳。愛称:ガルシー。"千里眼サーチ"でヘヴンスマイルを丸裸。得物はサイレンサー付き小型拳銃。戦闘は苦手。というか弱い。死体回収後は連打連打連打。過去、ハーマンによって"殺された"男。現在はハーマンの忠実な僕。虫を殺すのも躊躇するナイスガイ。そして——物語の最重要人物。第三の眼。黄金銃。殺人鬼ハートランド。エミール・パークライナー。

地獄の底から、貴様を殺りにきた

Tyrant Who Put On Suit ダン・スミス Dan Smith

アイルランド系。デトロイト出身。33歳。暴君。得物はリボルバー。後に“魔銃”。増殖野郎は“魔弾”で駆逐。元シアトル自警団。

ミルズとは古い付き合い。カーティス・ブラックバーンは師匠で敵。Union Hotel:Room#601.

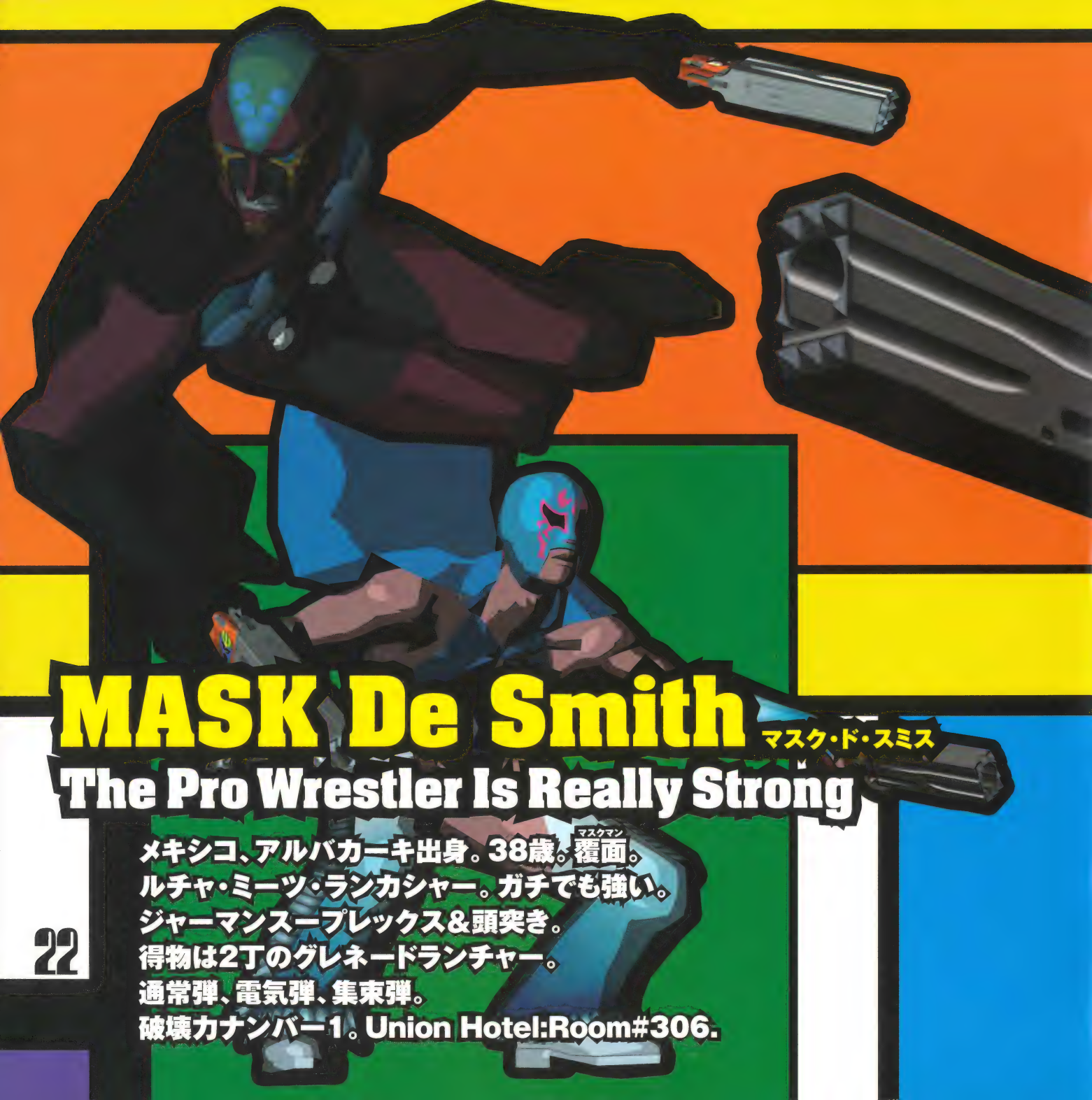
SheWalksInR
SheWalksInR
SheWalksInR

KAEDE Smith
楓・墨州

日系。ポートランド出身。20歳。裸足。リストカットで"血のシャワー"。ミザルが下僕。得物はスコープ付き自動拳銃。どん臭いリロード。足癖悪し。兄は自民会所属。その兄に殺害される(マツケンの指示)。後にガルシアンが回収。Union Hotel:Room#404.

SheWalksInR
SheWalksInR
SheWalksInR
SheWalksInR

00000000000020 000000

ainOf Blood
ainOf Blood
ainOf Blood
0000000000000000000021

MASK De Smith
マスク・ド・スミス
The Pro Wrestler Is Really Strong
メキシコ、アルバカーキ出身。38歳。覆面。
ルチャ・ミーツ・ランカシャー。ガチでも強い。
ジャーマンスープレックス&頭突き。
得物は2丁のグレネードランチャー。
通常弾、電気弾、集束弾。
破壊力ナンバー1。Union Hotel:Room#306.
22

23
Children are pure.
They know who's the strongest.
子供は正直だ。誰が一番強いか知っている

24

SOUND HUNTER, SPEED STAR
CON SMITH
コン・スミス　華僑移民。14歳。盲目。
ズバ抜けた脚力で超高速移動。絶対音感を持つ餓鬼。
得物はフルオートマチック。2丁で乱れ撃ち。
ハンサムマンの大ファン。コヨーテを慕っている。
だからダンが嫌い。Union Hotel:Room#203.
機嫌がいいと口笛を吹く。
25

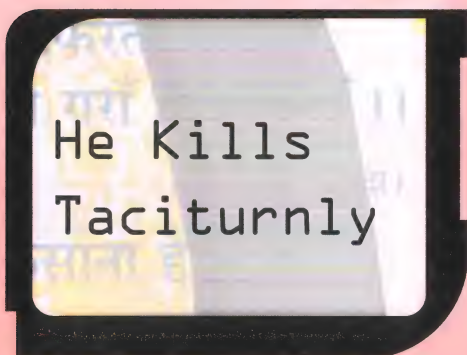
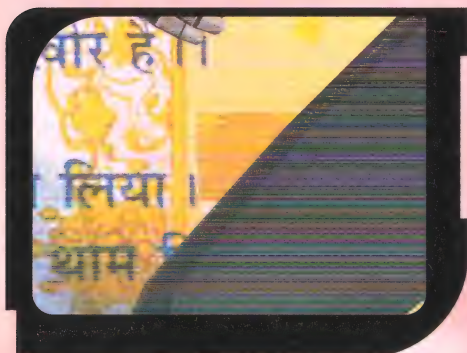
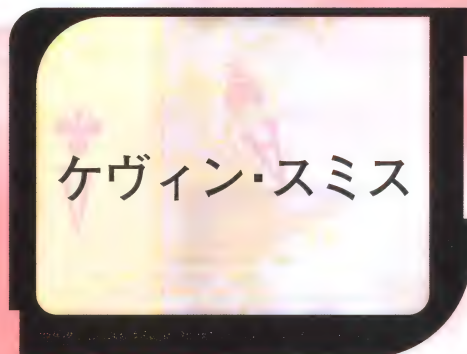
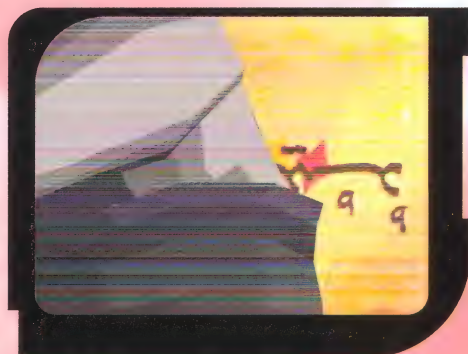
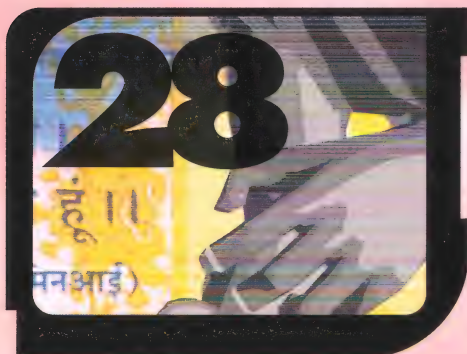
27

COYOTE SMITH

コヨーテ・スミス

プエルトリカン。28歳。
小悪党でアスリート。
“デッドリージャンピング”で侵入。
得物は改造リボルバー。ピッキングが得意。
大好物は南京錠。過去にダンが殺害。
Union Hotel:Room#502
喋りは実のところ広島弁じゃけんのう。

Villain Of Hellion

Kevin Smith
28
ケヴィン・スミス
He Kills Taciturnly

イギリス出身。30歳。サングラス。得物はナイフおよびスローイングナイフ。透明になれば警備システムも無力化。Union Hotel:Lobby.寡黙。高い場所が嫌い。狭い場所が好き。視野が狭い。猫背。暗がりでは目が光るとか。
29

合衆国の大学生。
週3日のパートタイムで奨学金目的のハーマン介護。裏では虐待。時々"戯れ"。
精神状態は常にユラユラ。ハーマン覚醒後は一変して忠実なるメイド。
鳩書簡。最後に手に入れた名は
サマンサ・スミス。
SAMANTHA
SITBO
サマンサ・シットボーン
このクズも喜んでいるのよ
どう? アンタも
Don't worry about him. This gruff
loves to play rough.
You wanna have a little fun too...?
Obedient, Semen & Cruelty
30

Christopher Mills
クリストファー・ミルズ

何が悲しいって、この光景に慣れちまった
俺たちの神経が悲しいわ
What's sad is that we've gotten used this.
I mean our senses... it's pathetic.

スコットランド系。シアトル出身。49歳。

killer7の情報屋。

合衆国とのパイプ役。

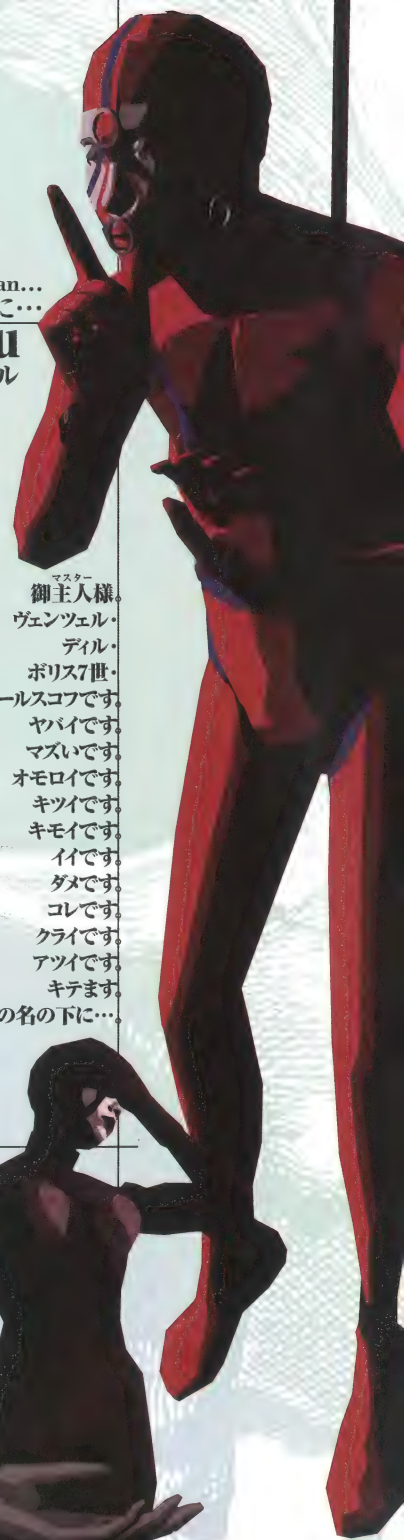
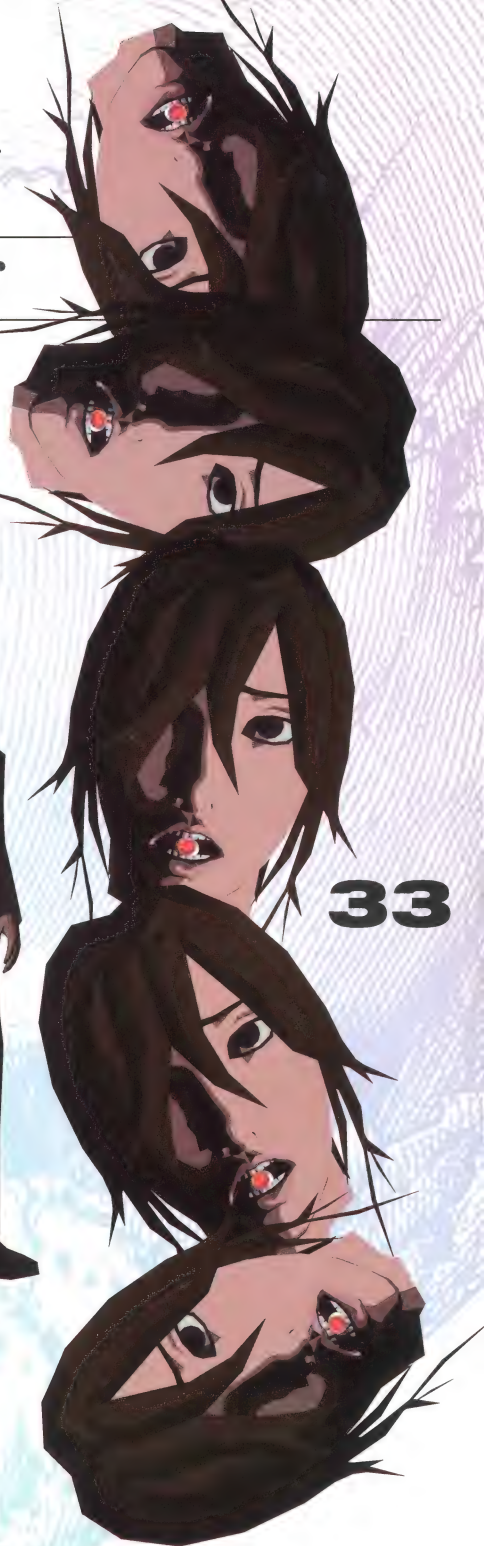
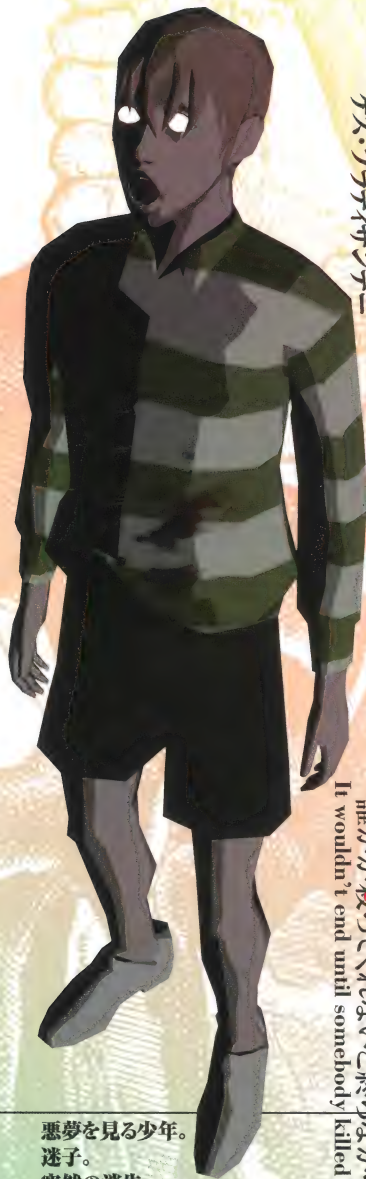
政府党の犬。

少年時代はカーティスの情報屋。

ダンとは旧知の仲だが関係は最悪。

一応、殺し屋でもあるが腕前は下の下。

あの車を所有。

Kikazaru
キカザル
イワザルの保証人。
主人の忘れ物・魂弾(タマタマ)が大好物。
あらゆる場所で這いずり回って告知。
In the name of Harman…
我はハーマンの名の下に…
Iwazaru
イワザル
Travis Bell
トラヴィス・ベル
This just ain't right.
納得いかねェべ
Is it?
コレもアリか？
Is it right for time to march on like this?
アリとかナイで、時代は進むのか？
最初の標的。
異常に暑かった夏の夜。返り討ちに遭って残留思念化。
殺される刹那の快感。
今やぶっちゃけストーカーだべ？
タンクトップマニア。プリントに拘り有り。
裏世界の事情通。
無様に死ね、そして笑え。
御主人様(マスター)。
ヴェンツェル・
ディル・
ボリス7世・
イワザールスコフです。
ヤバイです。
マズいです。
オモロイです。
キツイです。
キモイです。
イイです。
ダメです。
コレです。
クライです。
アツイです。
キテます。
我はハーマンの名の下に…
PILLOW TAL
Mizaru
ミザル
イワザルの別れた妻。
現在は楓の下僕。
出番の合図は血のシャワー。
呼ばれて飛び出て目を隠して登場。

I'll leave the rest to your imagination.
The imagination of a killer...
後は想像にお任せするわ
人殺しの想像にね
Susie Sumner
スージー・サムナー
ごきげんよう、スミスさん(´ー`)ノ。
生首。
指輪。プチ切れ上等。
乾燥機はお気に入りの場所。
2階からダイブ。バラバラの足長おじさん。
チョコサンデーと南部。
パパの猟銃。遊離病棟。人殺しの末路。
テヘ(*⌒▽⌒*)。
初代killer7情報屋。
血液。
正銘の仮面。負け犬。
明日は我が身。"人に頼るな"。
Yoon-Hyun
オ・ユニオン
Ah, welcome, my little loser.
ヴェルカム トゥ ザ 負け犬
出世は無理だな…
I don't see you going places...
33

Kess Bloody Sunday
ケス・ブラディサンデー

誰かが殺ってくれないと終らなかった

It wouldn't end until somebody killed me.

悪夢を見る少年。
迷子。
突然の消失。
目の前が真っ白。
閉じていく風景。
大きくなったら大統領に。石坂園(イシザカランド)は憧れの地。
止まらない殺人。止まった殺人。
ママ。パパ。三つ目の怪物。
一緒に手を繋いでいたのは誰？

Next Please.
次の方、どうぞ。

羈絆(キハン)門の守人。地獄の沙汰も魂弾(タマクマ)次第。冷やかしだったら即座に排斥。本当は怖い人。

Gate Keeper
番人

Mad Doctor
マッドドクター

能力強化。地獄の沙汰も血液次第。謎の血清エスプレッソマシーン。時々調子不良。

Jaco's Report

#01

最初に断っておこう。「封筒」や「テープ」はレトリックだ。つまり、キミが封筒と思っているものは実は封筒ではない。我々はわりにこの手をよく使うんだ。

さて、"笑う顔"の話から始めるとしようか。周知の通り、ヤツらを殲滅できるのは通称killer7しかいない。これは都市伝説なんかじゃなく、ミス・ジェイコブが出した結論だ。どういうわけか情報が漏れて、今じゃ世界中の誰もがそのことを知ってるがね。

ワタシの専門はテロ対策。"笑う顔"はもともと宿敵だった。ヤツらのおかげで警察もFBIも、その辺をうろついている子供まで雇わなくちゃならなくなったんだ。難儀なことだ。

ワタシはFBIの方だよ。ああ、歳はかなり食っている。もしも名前をつけたいのなら、Jaco Checkbox(ジャコ・チェックボックス)とでも覚えておいてくれ。

#02

もしも自分の手に"笑う顔"を殺す力が宿っていたら、ワタシは今頃、毎日せっせと連中を掃除することに精を出していただろう。それが任務だから? 違うね、ヤツらを根絶やしにできればさぞかし気分がスッキリするだろうからだ。

3週間前、ワタシの部下が18人、いっぺんに殺られた。特殊部隊3チームが、やすやすと全滅したんだ。"笑う顔"の処分に失敗して吹っ飛んだ人間などめずらしくもないが、ワタシにとっては到底、受け容れがたい事件だった。

ヤツらの怖さは常に匿名の集団であることだ。わらわらといくらでも湧き出してくることだ。だが、その匿名の自爆兵の中に、不意によく知っている顔を見つけたとしたら? それがどんなにおぞましいことか、キミに想像できるかね。

61歳。料亭フクシマのオーナーにして国連会の重鎮。政治屋に憧れた若かりし頃。「7人会」の創立メンバー。「八雲当事内閣政策論」。世界の仕組みを変えるテキスト。理想国家理念と挫折。国を追われて合衆国。茶人にも憧れ。

Toru Fukushima
トオル・フクシマ

劇場で働いていたのですよ
政治屋はただの演者だった

Where people only acted.
They were merely “actors” playing the politician.

Kenjiro Matsuoka
マツオカ・ケンジロウ

日本は広島県出身。後にワシントンへ。30歳。通称マツケン。国連会・統括本部長。ケンによって覚醒。血の代償は血で拭う、復讐の執行人。戦艦島。殺るべきか、殺らざるべきか。かつての恋人は楓・墨州との噂。

大事なぁ
自分が何者であるかじゃけんのう

There are more important things.
Like finding out who you are.

Hiroyasu Kurahashi/Shinya Akiba
クラハシ・ヒロヤス／アキバ・シンヤ

このままじゃ、収まらん
日の丸のクソ意地を喰らえ

Japan’s not going down
just yet. Not without a fight.

国連会の古参幹部。戦後復興65年。先代を殺って出世。いつでも一緒の仲良し二人。日本の滅亡はキレやすい根性不足の若者が原因。ギトギトに脂っこい長老。脳味噌。曲がるネクタイ。死してなお意思は存在。クソ意地。

22歳。トオル・フクシマの秘書は仮の姿。その正体は自民会から送り込まれた殺し屋。目的は「八雲」の奪取。軽量カスタム化した45口径の銃×2で趣味満喫。裏社会生活からの脱却願望有り。些細な幸せを望む女。

Julia KISUGI
ジュリア・キスギ

ココからは趣味よ
撃ちあう覚悟はあるのかしら？

From here it's all about enjoying myself.
Sure you got the balls for a shoot out?

Spencer
スペンサー

大統領、ご判断を…
Mr. President, your assessment sir…

合衆国の参謀。大統領へ電話して花火の相談。時はどんどん刻まれて、さようなら日本！

23歳。料亭フクシマの見習い料理人は仮の姿。その正体は政府官僚を何人も暗殺した国際A級諜報員。国際倫理機関より派遣。目的は日合最終会談の阻止。色男。頭上注意。マスク・ド・スミスの隠れファン。プロレス最強神話信奉者。

カッコいいね…
Awesome…

Jean DePaul
ジャン・デポール

52歳。自民会の情報屋。日系コミュニティに精通。合衆国との交渉に奔走。ボンデージ姿で屋上からダイブ。

Hiro Kasai
ヒロ・カサイ

では、新しい依頼です
let's get down to business.

37

足元を見ているつもりか？
Taking advantage of us, aren't you?

性根が見えた　外道が顔を出した
So you've finally reveal your true self…You dirtbag.

黙れ、サルが！
Shut up monkey!

合衆国に吐いた言葉と受け取るぞ
I'll take that as a threat to the states.

猿2匹と番犬2匹、雀卓で綱引き会議。
チーやらポン。
哭いて哭いて最後はフリテン。
全員発砲。

KURAMOTO/OHTA/Jeffers/Dudley
クラモト/オオタ/ジェファーズ/ダッドリー

Young Guys×3
若い衆×3

いらっしゃいませ
お一人様で？

Irashaimase. Welcome.
How many in your party sir?

接客商売。基本は一言「いらっしゃいませ」。そして、どうぞお召し上がりください。

38 39

Jaco's Report

#03

局のインテリジェンス部門の最近の目玉は「ザ・シミュレーション」と名づけられたプロジェクトだ。FBIは7年前にベンチャー企業を設立したが、そこで始まった研究が偶然、実を結んだ。すごいプログラムが発明されたんだ。

システムの通称は“ミス・ジェイコブ”。信頼に足るソースデータを網羅的に与えれば、315.5分の1の確率で未来が予測できるという代物だ。一度当たりを引けば、次に起こる事象も高確率で予測可能。今までの最高記録は47回連続でHTA社の株価を当てたことらしい。ミス・ジェイコブの運用は大統領の直轄部門が行っている。

問題は、そんな大層なシステムがあるっていうのに、この国に“笑う顔”みたいなテロ兵器が闊歩している事実だ。

「現在、既存の国家機関が“笑う顔”による自爆テロを根絶やしにする方法、抑止する方法、防御する方法は皆無」

その言葉の真の意味を理解している者の数は、ごく限られる。

#04

部下たちが死んだ日のことを話そう。感傷的な愚痴などをぶちまけるつもりはないよ。だが、すまんな、順序立てて話さないと気がすまないタチでね。

2004年9月18日の白昼、シアトルシティのセントラル地区にある銀行で自爆テロ騒ぎが発生した。

FBIの特殊部隊が即座に動いたのは、それが局の管轄下にあるビルで起きた事件だったからだ。銀行の金庫には政府の関係資料が保管されていた。当てにならん記憶媒体なんかじゃなく、紙の文書だ。どんな内容の文書だったのかまでは知らんがね。

そのとき銀行にいた人間の3分の1がヘヴンスマイル化し、残りの人間を殺し始めた。武装していた警備の人間の3分の1も“笑う顔”になった。

ワタシが現場に到着したのは、事件発生から52分後だ。その時点ですでに誰一人生存者はいないと思われていた。ビル内に突入した3チーム――ワタシが遠隔指揮権を持つ特殊部隊からの連絡もとっくに途絶えていた。

報告によれば現場では29回の爆発があり、29回目以降はぴたりと動きがやんで何もかもが静まり返っていた。

そしてワタシは、ほかの部隊が突入するのを制して、一人でそのビルに足を踏み入れることにしたんだ。

ミス・ジェイコブなら、冷徹に計算してみせるだろう。それは予測範囲内の出来事だったとね。

#05

銀行のフロアには死体とも呼びがたい肉片が散乱していて、ひどい有り様だったよ。床に飛び散った血飛沫に足を滑らせないよう注意しながら奥へ進むと、その先に金庫室があった。ぶ厚い扉が半開きになっていて、何かの気配がした。

ワタシはM16を構えて金庫室に入った。

すると金庫室の中にテーブルと椅子があり、二人の女が座っていた。顔を見るとそれはワタシの妻と娘だったんだ。妻は37歳、娘は14歳だ。

ワタシは幻覚を見せられていると思った。自分の家に戻り、ダイニングに足を踏み入れるという夢を見ているみたいだった。

だが、そこは確かに金庫室で、妻も娘も本物だった。妻は座ったまま、顔をこちらに向けて何か言ったよ。すると、その言葉に娘が笑い出したんだ。やがてつられるように妻も笑い出し、すぐに二人は大爆笑を始めた。けたたましい笑い声はいつまでもやまずに続いていて、ワタシは完全に動転した。

そうしてワタシはM16を妻と娘に向けて撃ち始めた。自分が口から泡を吹いてぶっ倒れるまで、ずっとだ。

#06

事件はワタシの心を大理石に変えたらしい。何も感じなかった。泣くこともなかった。二人の葬式では、ワタシは終始ポカンとした顔をしていたと思う。

それから、仕事を始めた。

最初に、かなり危ないことをやった。旧式のイントラネットにハッカーまがいの細工を施して、ミス・ジェイコブから“笑う顔”に関係した最高機密レベルの演算結果のログを引き出したんだ。そしてワタシはワタシの立場で知り得る以上の情報を得た。ワタシは明らかに犯罪を犯していた。

捜していたのはターゲットだった。復讐というのは相手が憎くてやるわけじゃない。突然、一切何もやるべきことがなくなって、必死でそのやるべきことを求めて人はそこに行き着くんだ。

「最後の一体」…と、ミス・ジェイコブは告げていた。そう、それはまさにお告げだったよ。最後の一体…匿名の集団であるはずのヤツらの、「最後の一体」だぞ。ワタシは自分の顔がカッと熱くなるのを感じていた。

#07

最後の一体のことをワタシは“ラスト・スマイル”と名付けた。

ただし、一週間をかけてログを詳細に読み解くと、そいつに行き着くためには、49の事象が連続して起こらなければならないとわかった。まず、この世界で、315.5分の1の確率で最初のコトが起こる。するとそれよりも少し高い確率で次の出来事が始まる。因果律によって結びついた連鎖反応が連鎖反応を呼び、それらが時系列に沿って正確に最後まで行き着いた場合にのみ、“ラスト・スマイル”はこの世に姿を現すわけだ。

だが、過去のミス・ジェイコブによるシミュレーションの連続予想的中記録は47。つまり、ドミノ倒しはどこで突っかかるともわからない。最高記録を塗り替えて48番目のコマが倒れたとしても、49番目のコマまでが必ず倒れるという保証はない。

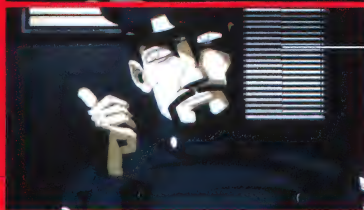
ミス・ジェイコブによれば、最初の出来事は「落日」だった。ごく近い未来、日本に向けて200発の大陸間弾道ミサイルが発射される。それがトリガー。だが、“花火”は上がらないというのが次の事象だ。結果、日本は壊滅する。そして連鎖反応のシナリオが綴られていく。

途方もない話さ。

そんなことが起こるはずがないとワタシは思った。自分が“笑う顔”になったみたいに、大声で笑い出しそうだった。プログラムの言うことなど信じていなかったからだ。

しかし結局は、すがる気持ちを鎮めることはできなかった。

そこでワタシはある人物と接触を持つことにした。ウルメイダという名の男に会いに行ったんだ。

Gabriel Clemence
ガブリエル・クレメンス
この血、
ウルメイダさんの味がする
This.... this blood
it tastes like Mr. Ulmeyda's.
今日のラッキーマン。死亡速度計測(デッドドライブ)からの生還。降り注ぐ血にウルメイダを感じ、次世代へ。
@雲男
Old Man
爺さん
珍しいな、黒人(チンキャク)か…
Well, we don't get many black folk around here.
街の入口で会った老人。ウルメイダとはポスター越しに毎日面会。ガルシアンに忠告。
Drug Store Employee
ドラッグストア店員
関係ないわ、あんな今時アフロなんて…
I couldn't care less about that disco freak.
ドラッグストア勤めの気怠い女。今時アフロは無しの方向で。古い町の因習。鳥篭の中。
Postman
郵便局員
糞野郎(ウルメイダ)はこの街を売ったんだ！
He sold the damn town!
ウルメイダの元同僚。今じゃアフロはペテン師野郎。俺も「八雲」を手にしていれば……。
Security Guard
警備員
ご無礼をお許しください！
お詫びに秘密をお教えいたします
Please forgive me.
But I'll tell you somethin' though
ファーストライフのガードマン。怪しい奴は制止。会社の業務内容を知らない男。
General Lynch
メリル・リンチ准将
今ココで見たことはお忘れください
So I ask that you forget what you witnessed here today.
合衆国陸軍緊急対策防衛室所属。ウルメイダの捕獲作戦。捕らえたつもりが身の破滅。
Andrei Ulmeyda
アンドレイ・ウルメイダ
アーカンソー州出身。テキサスブロンコ。27歳。アフロヘアー。通販事業の最大手グループ、総合物流特殊改革商社法人(グローバルオーガニゼーション)「ファーストライフ」の会長兼CEO。「八雲」の教えに触れた男。リスクの中を疾走。
オレの名は、アンドレイ・ウルメイダ
この先、重要な男となる
The name's Andrei Ulmeyda.
I'm a man with a plan.

Jaco's Report

#08

ミス・ジェイコブ――。
彼女が「落日」の次に起こると予測するシナリオは、ウルメイダ、即ち「雲男」による変革の物語だった。

ウルメイダが代表を務めるファーストライフは、調べてみるとどんな資料にも本拠の所在地に関する記載がなかった。本社とは名ばかりのオフィスがロスの雑居ビルの中にあるだけだ。

そこでワタシは政府筋を当たって会社のことを調べ上げた。ヤクザな組織か、手厚く保護された法人か。いずれにしろ、こんなときの対処法は心得ている。

ワタシはデスクを離れ、昔、特別捜査官と呼ばれていた頃のツテをたどるために外へと足を踏み出した。するとうさん臭いネタが次々と上がってきたんだ。まるで、連鎖反応とやらが起こる様を目の前で見せられているみたいだった。それらの情報は、ミス・ジェイコブが吐き出したあらすじを、ディテールで補完しているようにも思えた。

たとえば、ウルメイダは日本と間接的に関係があった。彼はとてつもないものを入手していたんだ。導火線はつながっているらしい、とワタシは思った。

“ラスト・スマイル”へと至るプロセス、それがどれほど本物らしくそこに存在しているのか確かめるため、あるいはウルメイダという男をこの目で見たくて、ワタシが向かうべき場所へ行こうと決めた。

テキサス州インターシティ。南南東に進路を取れ…だよ。

#09

ほどなくその奇怪な街にたどり着き、ワタシはウルメイダに会うことができた。彼にどれほどのカリスマ性が備わっているかは知らない。ウルメイダは想像と全く違って、どちらかと言えば口数の少ない物静かな男だった。

しかし、彼のことよりも、ワタシにはワタシ自身のことがだんだんわかってきた。徐々に理解してきたんだ。ワタシのやろうとしていることを。

しまいには、ワタシは予言書を信じ、それを伝導して回る殉教者のようになっていた。

そうさ、ワタシはミス・ジェイコブのシミュレーション結果を本当に現実のものにしなければならなかったんだ。

“ラスト・スマイル”を未来から引きずり出し、49番目の未来の世界でヤツを殺さなければならなかった。ワタシの生きる目的はそれだ。ヤツらを許せない。死んでも許せない。一匹残らず殲滅してやりたい。存在自体が許せない。それができれば死んでもよかったし、死にたかった。過去は変えられず、先に進むしかないとしたら、唯一、未来を望むものにすることがワタシにできることだった。ラッキーなことに、ワタシはそのためのガイダンスを手に入れていたのだ。

そしてガイダンスに従い、ウルメイダに、彼自身の死を売りつけようとした。

#10

――――ここは奇妙な場所だ
ウルメイダ:そうかい?
――――アンチョコを使ったわけだ
それでアンタはここを…
ウルメイダ:待て待て。アンチョコだって?
――――わかっているはずだが…
ウルメイダ:ほう?　何をだい?
――――ワタシは知ってしまったんだよ
ウルメイダ:だから、何を?
――――未来だ
ウルメイダ:未来!
――――不確かかもしれんが、もとは
大金のかかった情報だ。聞くかね?
ウルメイダ:待て待て。キサマは誰なんだ
――――それが重要なことかね?
ウルメイダ:あるいはな
――――ならばこう言うさ
もう一つのアンチョコを持つ者だ
ウルメイダ:つまり?
――――それを教えよう

#11

まず日本が転覆する。それが始まりの合図だ。のろしがアジアの端っこで上がるんだ。

すると、パンドラの箱が開く。アンタの持つアンチョコのオリジナルが日本国外に持ち出されるからだ。すでに幾ばくかの権力を握っている人間なら、誰もが喉から手が出るほどにそれを欲しがる。

アンタも例外じゃないはずだ。その手にあるのはオリジナルじゃなく、不完全なコピー品だからだ。違うかね?

だが、最終的にそれを手に入れるのは合衆国政府だ。この国の政府党は圧倒的な力を持っている。誰にも手を出せない力だよ。

そうすればアンタは必要なくなる。ファーストライフは国に飼われている企業だ。既存の政治システムを根底から覆しかねない理想システムの構築――そのシミュレーションをやらされているんだ。

だが、そろそろ実験のレポートを採取する期間も終わりに近づきつつあるとしたら?　その結末はどうなる?　そう、すぐに予想がつくはずだ。アンタが抹殺されたら、“ヤクモ”はもう役に立たんぞ。

#12

「描くことだ」とワタシはウルメイダに言ったよ。
あれは、我ながら芝居じみた物言いだったな。

逃げることは叶わない。いずれ追いつめられて殺される。だが、自分の運命を描くことをすれば、あるいは突破するための冴えたやり方を見つけられるかもしれない。

雲をつかもうとした男はにやりと笑うと、渇望するような目をしてその名を口にした。
「killer7」と。

大当たりだった。killer7が、次の扉を開く鍵だ。プログラムははじめからそう告げていたんだ。

@
邂逅
41
AYAME Blackburn
アヤメ・ブラックバーン
腐った俗欲社会に降り立ち
純情可憐な華一輪
家畜の餌場を殺めてくれよう…
教育的指導促進委員会会長
アヤメブラックバーン、サバイブ！
Like a flower that blooms in the soil of our carnal and corrupt society, I shall administer retribution to straying vermin that graze this land. For I am the Chairman of the Educational Guidance Council, AYAME BLACKBURN!
16歳。コスプレ。暗闇を高速移動。
マシンガン。殺しの技術はカーティス仕込み。
移民局。元孤児。
格下が鳴くな
Talk all you want.
Curtis Blackburn
カーティス・ブラックバーン
イングランド系。シアトル出身。59歳。白髪。
殺し屋。シアトル自警団。ダンの師匠。バスケットコートは思い出の場所。15年間、官公庁に潜伏。孤児人身売買。女子担当。女子だけ担当。
Curtis's Bitch
カーティスの女
どこで会ったかこの女。
車内でトリップ。
クラシックを聴き終えた時点で強制降車。
つまりは――最後まで気付けの女。
Archangel
大天使
舞い降りた場所は 石坂園。
アトラクションクリアのご褒美。
片手に魔銃。
片手に魂弾。
Girl At Immigration And Naturalization Service
移民局の少女
移民局。鏖殺の現場。
カーティスの銃口の先にいた少女。
後に 石坂園 で花が咲く。

Jaco's Report

#13

次のシナリオはこんな具合だ。カーティス・ブラックバーンなる男の暗躍。そして、やがて彼は刺客の手に落ちる。ヒットマンはまたもや、killer7。

ワタシはブラックバーンのことを調べ始めた。彼もまた手練れの殺し屋で、15年の長期に渡って政府に雇われていた。が、その後の消息はこの6年間つかめていなかった。

ところで、この頃、ワタシは二度の「邂逅」と呼べるような体験をすることになる。

ひとつめは局に名指しでかかってきたタレコミ電話だった。相手はどういうわけかワタシのことを知っていて、ベラベラと勝手なことをまくし立てた。だから、これはむしろ頭のおかしい人間のタワゴトと断じてしまいたかった。だが、男の話にはディテールがあったんだ。例の、ミス・ジェイコブのあらすじを補完するパズルのピースさ。

電話の向こうから聞こえる声はボイスチェンジャーを使った下手な小細工がしてあったよ。

#14

電話の声：ヤツは移民局の連中と付き合ってやがるのさ。いいか、俺の知ってるカーティスは本物の外道だ。誰かを殺すときは、その行為を心底楽しみながらやる。ところが、今のヤツは人格が変わったらしい

――――どう変わったんだね？

電話の声：オレは移民局に肺を盗られた少女に会った。住民登録してない移民孤児らは一カ所に集められて、解剖されて臓器を盗まれる。何のためだと思う？

――――臓器か…なら、売るためだな

電話の声："笑う顔"の原材料用としてだぜ

――――誰がそんなものを欲しがる？

電話の声：いいか、よく聞いとけ。反政府党だ。民産党が一枚噛んでやがる。"笑う顔"を戦略兵器化したがってる連中がいるんだ。カーティスはそいつらに営業をかけた。カーティスが主宰するホライズンっていう特殊法人を通じてだ。ところで、カーティスはもともと内務省内部にコネがある。いつでも移民局を利用できる立場だ。そいつを使って生きた臓器を供給するラインを作り出し、民産党に売ったのさ

――――"笑う顔"の戦略兵器化だと？ずいぶんとまた素っ頓狂な…

電話の声：だが、肺を摘出された少女は、カーティスに人工肺を与えられて生きてたよ。今じゃ台湾式のマッサージ嬢として立派に生計を立ててるらしい。そういう子供が大勢いるって話だ

――――どういうことだ

電話の声：カーティスは嫌気がさしたのかな。改心したか、それともまた別の妙なことを企んでるかだ。確かにヤツはおかしなことをやっている。テメエで作っといて、そいつをぶっ潰すつもりなのか。ヤツの思惑なんぞ知らんがね

――――オマエはどうなんだ？

なぜワタシに話す？

電話の声：オレか？　オレは善意の市民さ

#15

――――笑えんジョークだ

電話の声：あのな、killer7とカーティスがそのうちやり合うのは間違いねえよ。ヤツらにはのっぴきならない因縁があるからな。アンタが関与せずともコトは起こる

――――関与とは？

電話の声：大方、誰かが用意した舞台の裏でせっせと働く大道具係の一人ってとこだろ、アンタはよ

――――どういう意味だ

電話の声：わかんねえのかよ。イラつくな。アンタもオレも同じ穴のムジナってことさ。同じ絵図の中で踊ってりゃ、そのうち互いの存在に気づく。違いがあるとすりゃ、キャリアの差だ。今、カーティスをつついてみろ、あっという間に殺されるぞ。勝手に死ぬのは構わんが、あんたはFBIの人間だ。今、おっ死んだらアンタの手持ちの情報がばらまかれちまう。マスコミが嗅ぎつけるかもしれん。そいつはうまくねえ。予定が狂うんだよ。要するにだ、アンタは何をやってる？　"笑う顔"に復讐するか？　それもいいが、オレが教えてやるよ。アンタは状況もよく知らずに右往左往してるだけだ。もっと周到にやれよ。頭を使いな

――――嫌な口のききかたをするヤツだ…

電話の声：キャリアの差さ

#16

二つ目の「邂逅」――。

ある日曜日のことだ。ワタシの家に若い娘が現れた。その子はワタシに、死んだ娘の友達だったと告げた。実際に二人がどんな関係だったのかはよくわからない。考えたくもなかったな。子供が知らなくてもいい親の事情があるように、親が知らなくてもいい子供の事情というのもあるもんだ。

二人でしばし、あたりさわりのない話をした。ワタシの娘が生前どんな娘だったとか、そんな話だ。その子は美しい少女だったが、ときおり舌なめずりするような奇妙な表情を見せた。帰り際、思い出したように自分のアルバイトのことを話したときにもその顔を見せたよ。ハーマン・スミスという老人の介護をしているとその子は言った。雇い主はガルシアン・スミス。ワタシは自分がガクガクと身震いしてるのを感じていた。

それからワタシは説得にかかった。何のことはない、金を積まれれば何だってやる、サマンサはそういう女だった。

Theme of HANDSOMEMAN
ハンサムの誓い

Words by SUDA51
Music by Masafumi Takada

We are the punishing rangers !
HANDSOMEMAN !!

二重に鷲鼻、彫り深い造形は罪
ブロンド靡き、血に輝く瞳はいとおしく

勝利の契約、ルックス次第
＊＊の違いは大問題
どんなときでもトゥモローネバーダイ
天国の笑顔は効果絶大
揺れる乙女に一撃だい

インターナショナルプレイボーイ
我らハンサムマン

利権をこの手に

熾烈な版権争いに終止符を打つべく
代理店が主体になって作り上げたヒーロー
それが、ハンサムマンだ

心の嘆きが聞こえるかい、へい少年
いつまでもふさぎ込んでいる場合じゃない、前を見るんだ
そこに明日はないんだよ

繰り返される、日々日常
山あり谷あり人生劇場
躊躇するなよ拳つんだジョー
どうしてカタカナ　オ＊＊＊ジョー
現状感情下剋上

インターナショナルプレイボーイ
我らハンサムマン

楽園を取り戻せ

手広い戦略でキャラクターコンテンツを主力として
子供の夢を買い上げるブローカーに従事するヒーロー
その名はハンサムマン
アニメに玩具、ゲーム化したらトドメは劇場化だ！
セル商品で2次利用
満を持して大陸に殴りこみ
突き進め、ハンサムマン！

闘い疲れ、エステにネイルサロン
男の晩餐、フルコースは＊＊盛り

自ら繰り出す、無敵のトリック
無意識条件反射で大殺戮
悪夢でみるのは、目指せ新大陸
時代を導くオレのリリック
三陸電リクニューパブリック

インターナショナルプレイボーイ
我らハンサムマン

時代はハンサム

Trevor Pearl Harbor

トレヴァー・パールハーバー

ハンサムマンは強いよ
だって、ボクが描いているからね

You better watch out. These HANDSOMEMAN are tough. Trust me I know. 'Cuz I wrote them.

27歳。コミック作家。アーティスト気質。繊細で神経質。勘違い。めでたい性格。ドミニカに豪邸。トレヴァー先生の作品が読めるのはZTTコミックだけ。広告代理店エレクトロ&ライン社。ハンサムビームで風穴開通。

Love Wilcox

ラブ・ウィルコックス

ワタシの脚本で片付けるわ

I'll make sure justice is done. But in my book though.

16歳。女子高生。美少女。引きこもり。
ネット世界で有名なシナリオライター。
ハンサムピンク。キラーガルシアン。
メディアを利用した"作品(スキャンダル)"。
依頼主はエレクトロ&ライン社。
トレヴァーの敵討ち。素敵な情熱。

Singer

シンガー

旅人への詩(ウタ)を贈りましょう

Here, let me sing you a song-a song for travelers.

ドミニカ。暗示的リリック。酸いも甘いも噛み締めたボヘミアン。旅人への詩。

Oracle

預言者

刮目せよ、旅人よ

You shall be keen traveler.

双子。齢108歳。預言に従って少年の姿で登場。善と悪。昼も夜も。過去も未来も。天上の光と漆黒の闇の間にすら立って……。契約の神——またの名をミトラ。

HANDSOMEMAN

ハンサムマン

匿名仕置戦隊"ハンサムマン"!

We are the Punishing Rangers the HANDSOMEMAN!

匿名仕置戦隊。レッド。ブルー。ライトブラウン。デッド。パープル。ホワイトパール。ピンク。ゴールド。ブラック。対ヘヴンスマイル兵器?　ネットゲーマー。対戦格闘ゲーム『killer7』。死合は出来レース。

1996年、国連に国際画像地図局が設置される。この機関は当初、国連軍のための航空・衛星写真の処理・配信を目的としていた。数年後には商業映像の流通管制に関わるなど、全体主義的形態で各種メディアに介入していく。

1998年には、国際画像地図局、安全保障理事会、経済社会理事会、人権委員会等の強い働きかけにより、インターネットの民間利用の規制強化が国連で決議され、事実上インターネットの民間利用が全世界的に禁止される。ネット上での国家機密の漏洩や個人情報の流出の防止、ネット投機家による国際市場の攻撃を防ぐためである。

しかし、草の根的なコンピューターネットワークのいくつかは1998年以降も規制の目を逃れて稼動しており、ハッカーや熱心なネットゲーマーなどが多く参加している。彼らが好んでプレイするのが対戦格闘ゲーム『killer7』であり、彼らは草の根コンピューターネットワーク上で、最強最悪の7人の殺し屋を倒すべく日夜ハンサムマンに成りきって修行に励んでいる。

Jaco's Report

#17

ワタシは周到な策とやらを練り始めたよ。実際、そのことに心底、没頭したと言っていい。単独行動だけではなく、部下も使った。資料を漁り、整理し、写真を集め、並べては眺め、盗聴器を仕掛けた。まだ自分のどこかに残っていたらしいためらいは消えた。

欲しいディテールを集めるために、それ以上、あちこち歩き回る必要はなかった。すべては内部にあったんだ。現政府党本部、野党本部、官庁、国家機関、公共機関……。そんなとこにすべてのデータは散らばっていた。ワタシは情報のピースを捜し出してはパズルを組み立てていった。

#18

killer7の過去もサルベージした。それまで隠蔽されていた事実も見つかった。

それから、東の大国の国士だ。カーティス・ブラックバーンが国と取り引きしていたことは大きなヒントになった。ヤツは政府の飼い犬として汚い仕事をしながら、国士に引き寄せられた。国士は合衆国にとっての最大の脅威だ。"笑う顔"を造り出したのは東の大国の国士だとする噂は根強い。

だが、ブラックバーンは国士に敬意を払ってはいても、己の感情を超えて心酔し切ることはしなかったのだろう。恐らくはたとえその結果、自分がピエロになるとしてもだ。ブラックバーンは愉快な男だと思う。

#19

いわゆる「スミス同盟事件」はkiller7関係資料の中で「A-00001」というファイルナンバーを振られている。

7人のスミス姓を持つ男女が、南仏の安ホテルに偶然あるいは必然的に集まり、そして殺された。殺した人間はハッキリしている。エミール・パークライナー。通称、"ハートランド"。合衆国、ヨーロッパを股にかけて、300人を殺しまくった稀代の殺人鬼だ。だが、15年前という古い事件なのにも拘わらず、パークライナーはいまだ捕えられていない。

#20

しかし、「スミス同盟事件」は今や伝説だ。事件を題材にしたフィクションがそれこそ山ほども作られている。そして年月を経るともう、どこまでが現実に起こったことで、どこからが作られた物語なのかわからなくなる。当事者ですらそうかもしれんよ。

あるいは、一番嘘臭いことこそが現実かもしれない。今のこの世界では、その方がリアリティーを感じないかね。ワタシにはそう思えるよ。嘘が一番本当らしく、ツヤツヤと輝いて見えるんだ。

#21

ハンサムマンを見たかね?　ワタシのお気に入りはハンサムピンクだ。女の子なのにハンサムなんだ。たまらんよ。あの太腿は垂涎ものだ。FBI本局の自分のデスクのPCの前に座り、あの太腿から股間へとつながるツヤツヤとした現実的ラインを眺めながら、ワタシは自分だけの妄想に耽った。

サマンサがワタシの「分身」となる。それがワタシの周到な策の骨子だった。彼女にはFBIの訓練プログラムで単純な催眠法を伝授したんだ。killer7が、次の、また次の扉を間違いなく開けるようにするために。

だが、そろそろワタシも気づいていい頃だった。ミス・ジェイコブなど、インチキなまやかしに過ぎないということに。シナリオは最初から人間によって作成され、用意されていた。あの電話の男が告げたように、ワタシは巨大な絵図の中で踊らされている駒のひとつだったのだ。

Emir Parkreiner

エミール・パークライナー

ネバダ州出身。1942年11月22日生まれ。1952年11月22日死亡。国民階級「ELBOW」。八雲会が生んだ[illegible]。国家に管理された殺し屋。3つの眼が開く時……。殺人鬼ハートランド。ガルシアン・スミス。killer7。

Linda Vermillion
リンダ・バーミリオン
この国のシステムを見届けるのよ
Use your eyes to decifer how the system works.
ミルズを殺ったヒットウーマンにしてミルズの後継者。
国を守る者。
Greg Nightmare
グレッグ・ナイトメア
現職の文部省長官。首吊り。
股間に大注目。撃ってスイング。
風もないのにブーラブラ。
Benjamin Keane
ベンジャミン・キーン
国とはなんだ?
民衆とはなんだ?
政治家とはなんだ?
What's a country?
Who are the people?
What are politicians?
69歳。大統領になりたかった男。
ロシアンルーレット。
女を100%口説く必中術の秘密を知る男。
Hiro Kasai
ヒロ・カサイ
ビルの上。横にはマツケン。
手枷。足枷。口に枷。乳首に注目。
死へのダイビング。
Harman Smith
ハーマン・スミス
ホテル「ユニオン」。屋上。保護。合衆国。
悪魔の専任教師。
過去から聞こえる声。
Long journey... But it ends here Garcian.
No I think it's time I called you by your real name.
Emir Parkreiner.
長い旅路だったな、ガルシアン
いや、本当の名で呼ぼう
エミール・パークライナー
Gary Wanderers
ギャリー・ワンダラーズ
サマンサの後釜。
沈黙の老執事。
サマンサのファンはガッカリ。
それでも沈黙の老執事。
Edo Macalister
エド・マカリスター
お客様のお顔は、
すべて記憶しております
I remember all the faces of our guests.
ホテル「ユニオン」のフロントマン。
カメオ出演を果たした36歳。
Dimitri Nightmare
ディミトリ・ナイトメア
横に座る男。
差し込む影。
正体も影の中。
ハーマンの後見人。
見えざる点と線。

Jaco's Report

#22

スミス同盟の一人であり、7人の人格が多層化するkiller7の主人格とも言われるハーマン・スミスは若き時代、政府からの要請で調査と殺しを請け負うエージェントだった。

何の調査をやっていたかといえば、主として政治の裏舞台に関わることで、大抵、何でもやっていたらしい。

28年前、ハーマンは日本の箱根で、ある特殊な事前調査を依頼された。

依頼主はトオル・フクシマ。"ヤクモ"を書いた7人会の一人であり、当時、国連会と合衆国政府党とのパイプ役を担っていた絵師。後に総裁となった男だ。ハーマンとフクシマはこのときすでに会っていた。フクシマは合衆国政府党のコネを使ってハーマンを呼びつけたんだよ。国連会は合衆国政府党の傀儡政権だったからね。

箱根で開かれたのはアジア地域におけるエネルギー安全保障問題の解決をめぐる国際会議、つまり、アジア安全保障条約会議だ。このとき、議決に先立って大きく分けて三つのプランが用意されていたと言われている

一つ目が南アジアを中心とした支援国派のパイププラン。
二つ目が相談役のEU連合と合衆国派のマッシブプラン。
三つ目が東の大国派のシビックプラン。

これら三つのプランのうち、一つが会議に参加した各国の投票により採択されたが、実際に採択された案がどのプランに基づくものだったのかは公表されていない。

だが、その会議の前日、ハーマン・スミスが各国投票者がそれぞれどのプランを支持するのかを調べ上げた。彼にしかできない特殊な方法によってだ。

フクシマはその調査結果をもとに根回しを行い、会議の行方を操作、そして絵を描いたんだ。その会議の重要性を鑑みれば、実に未来30年間に及ぶ歴史に対する影響力を秘めた絵図だ。もっとも、首謀者はフクシマ自身じゃなかったが。

ともあれ、そのとき、すべてが決まっていた。

歴史は歪められた。

#23

日本の転覆も28年前の条項に記載されていた。"笑う顔"の投入もしかりだ。そしてkiller7も……。

なぜkiller7は"笑う顔"を殺せるのか？　あらかじめ、そう決められていたからだ。28年前の利権をめぐるパワーバランスがそれを決めた。

日本は野心に満ちた若い人間が絵を描いた。合衆国は病的で神経質な影の人物が同じことをした。ミス・ジェイコブの演算結果など、それをなぞったものでしかない。シナリオは28年前から用意されていた。

ただし、東の大国の絵図は、神がかすめ盗ったと言われている。クン・ランだ。

そしてまもなく賞味期限が切れようとしている。歴史の歪みの度合いはもはや破裂寸前の臨界点に達しつつある。

次に起こるのは何か、それを予想できる者はいない。予定調和はない。

#24

破綻はkiller7の人格にも生じることになる。"笑う顔"にも起こるだろうが、最後にクン・ランの狙う勝機はそこにある。人工的なものが支配する世界ならばロジカルに定められたパワーバランスは崩せないが、混沌が勢力を強めれば別の摂理が働き始める。

即ち、killer7には彼を導く者が必要だ。何人もの導く者たちだ。ワタシもその一人。

ワタシは政府が用意した駒の一つで、killer7というキングをフォローする捨て駒の役目を授かったようだ。このゲームに参加させられていた。政府と言ったが、政府もまた操られている。
個人に。
その個人は、ある意味においてだが、スミス同盟の血縁者でもある。混沌として血生臭く因縁めいた因果関係が浮上する。killer7は、人工的オートマティズムの支配する世界に組み込まれた、唯一の有耶無耶なる存在だ。そこにkiller7側の勝機もある。

#25

日本転覆の日の三日前、予定どおり、ワタシはほぼすべての準備作業を終えた。

サマンサに渡すテープも用意した。killer7は覚醒した姿へと変貌するまでは、ただの殺人用の機械人形と同じだ。自らが何をしているかも深くはわからない。ただ、政府に雇われたミルズからの依頼というコマンドに従うのみ。そこでワタシは、意識下にデータを埋め込むアイデアを思いついた。

作業はサマンサが行った。具体的には、killer7が主人格と思いこんでいる老人、ハーマン・スミスに虐待を加え、飴と鞭の要領でテープの内容を潜在意識に記憶させた。killer7本体、即ちガルシアン・スミスは、目の前で行われている事象は知覚せずに、データのみを記憶の奥底にしまい込む。そして彼が現実世界で、「ザ・シミュレーション」に記述されているシナリオに沿った行動を取れば、フラグが立って頭の中でテープが再生される手筈だ。

killer7を構成する人格の内、誰かが現実にはない封筒を開けて、ガルシアンはワタシの声を聞く。動機、憎しみ、躊躇、決意……どれも期せずしてワタシが語ってしまったことだが、ワタシが本当に伝えたかったことは、ただ一つのことのみだよ。

ヤツを、「笑顔」を殺せ。

#26

最後のテープは、真実だけを述べようと思う。

ワタシはこの歪んだ世界に付き合うのに飽き飽きした。そこで、これからクン・ランを殺しに行くことにする。

本物のクン・ラン、言い方を変えればまともな人間の姿をしたクン・ランは現在、政府党の手厚い保護の下、ジョージア州アトランタの刑務所内の特別室で暮らしている。かつての面影はなく、今はただの呆けた老人だという話だ。政府がヤツを殺さないでいるのは、殺さない理由があるからだろう。

だが、ワタシは許さない。

いいえ――、
もう最後だから、
本当の声で、
ワタシ自身の声で
話すことにしましょう。
エミール・パークライナー。
アナタに、
ワタシが本当は
誰なのかわかるかしら。
この声に
聞き覚えがある?
本当の
ワタシは
イツモ
アナタノ
ソバニ
イタ。

Text by Masahi Ooka

The Bloody Heartland
殺人鬼ハートランド

血塗れのホテル「ユニオン」。殺された6人。
制御不能。暴走。スミス同盟。モンスター。品格。ケス。悪魔の眼。
屋上。保護。「獅子」での覚醒。
エミール・パークライナー。
ガルシアン・スミス。
killer7。

Harman Smith
ハーマン・スミス

病棟。ガルシアンの部屋。古い仕事。吸収。多層人格。
過去。
現在。
未来へ。

Kun Lan
クン・ラン

戦艦島。最深部。追いかけて、追い込んで、追い詰めた相手。
御主人様。
……御主人様?

@獅子

■「ヘヴンスマイル」はどこからやって来るのか?

文=ジャック・フォーリー
(月刊「Truth Spreads」2003年2月号掲載記事)

2003年に入ってから世界各地で多発しているヘヴンスマイル(笑う顔)各種の自爆テロは、国際平和において深刻な問題となっている。現在、ヘヴンスマイルの残骸から、極めて人間に近い生物であるということなどが判明してはいるものの、多くの部分はベールに包まれたままだ。

そんな中、編集部にコンタクトを取ってきた科学者(自称)がいた。彼は、自身がヘヴンスマイルの生産に関与していると告白し、匿名という条件で情報を提供したいと申し出てきた(仮にA氏とする)。その申し出から数日後、私とA氏は某所で落ち合い、インタビューを行った。以下がその内容である。

——あなたは本当にヘヴンスマイルの生産と繋がりがある人物?
A:直接的にではないが、間接的に生産は行っていた。

——間接的?
A:ヘヴンスマイルは、ある人物の右手……"神の手"と呼ばれているが、その手から出される光を人間にかざすことによって誕生する。

——ヘヴンスマイルは、元は人間だったと?
A:その通り。多くは神の手によって導かれた者だが、人身売買組織から購入するケースもある。

——その"ある人物"が大量にヘヴンスマイルを生み出している?
A:私と私以外の2人の科学者が、その人物の手が放つ光を研究し、ヘヴンスマイルを作るシステムを構築した。つまり、ヘヴンスマイルは"工場"で量産されている。その工場はアジアのとある国の中に存在する。

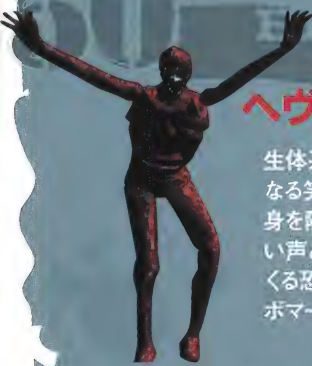
——もう少し詳しく。
A:元はヘヴンスマイルも一種類しかいなかった。しかし、我々が照射する光の成分を調整していったことによって、派生種を作ることも可能となった。加えて、機械的な改造を加えられることも判明し、彼らのバリエーションは増加した。あの光を浴びると、人間は連続的な快感を得ることになる。ヘヴンスマイルは、常に悦楽状態なのだ。それ故に連中は笑っている。そして同時に、体内で練成される爆発物、または攻撃器官によって「一人一殺」という意識下でのコントロールもなされてしまう。

——一人一殺?
A:一体のヘヴンスマイルが一人の人間を、その身によって殺すということだ。

——そもそも"ある人物"とは?
A:時代の指導者だ。我々も彼の思想に共鳴し、ヘヴンスマイル生産に協力した。しかし、もう協力はしない。彼は我々を裏切ったのだ。だからマスコミに情報を提供し、すべての計画を頓挫させてやろうと考えた。

——裏切った?
A:彼は我々に対して、ヘヴンスマイル化しない"秘法"を施すと約束していた。そのこともあって協力したんだ。しかし、実際は出鱈目で、我々は「潜在的ヘヴンスマイル」へと変貌していた。

——潜在的ヘヴンスマイル?
A:表面上は変わらないが、内面ではヘヴンスマイル化が進行しており、本質的には既に人間ではないというケースだ。そして症状の進行によっては、完全にヘヴンスマイルへと変化してしまう。現に2人の科学者はヘヴンスマイルとなり、私も……ヒヒッ! ……笑いが抑えき……ヒヒヒッ! ……れなくなっているんだ……ヒヒヒヒッ! ……新しい時代……ヒヒヒヒヒッ! ……見たかったのに……ヒヒヒヒヒヒッ! 彼の名……。

この時点であまりの不気味さに耐え切れなくなった私は、急いでその場を去った。背後からは不気味な笑い声が聴こえてきたが、とにかく振り向かず、一目散に逃げてしまった。直後、肝心の首謀者の名前を聞き損ねたことを悔やんだが、落ち着いて考えてみると、A氏による性質の悪い冗談だったのかもしれない。証拠となり得る物が一切ないからだ。ただ、冗談にしてはA氏の表情は非常に切迫しており、笑い声は一連の報道で聴き覚えのあるものだった。それ以来、A氏と接触することはできなくなった。真相は、いまだ掴めていない。

HEAVEN SMILE
ヘヴンスマイル

生体系。すべての基本となる笑顔。都市型迷彩で身を隠し、けたたましい笑い声と共に襲いかかってくる恐怖のスーサイダル・ボマー。

DUPLICATOR SMILE
デュプリケータースマイル

改造系。地形に根を張って、次々とヘヴンスマイル入りの卵を産み落としていく増殖笑顔。弱点は黄と赤の核。魔弾が有効。

ANOTHER SMILE
アナザースマイル

生体系。天井を這いずって登場。攻撃を受けた後は着地し、高速ハイハイで向かってくるソニックな赤ちゃんプレイ嗜好型笑顔。

CAMELLIA SMILE
ツバキスマイル

生体系。大量の血液が採取可能なブラッディー笑顔。気取られると逃走。部位の破壊は不可能。確実かつ速攻で狩りたい標的。

BOMBHEAD SMILE
ヘッドボムスマイル

生体系。カバーを開閉させて頭部の弱点をチラチラとチラつかせる露出狂笑顔。カバーに攻撃すると周囲を巻き込んで大爆発。

MICRO SMILE
ミクロスマイル

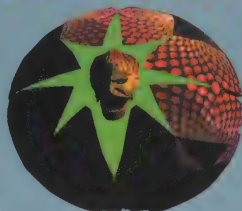
生体系。2種類存在し、赤と青の小笑顔は大量の血液取得を、黄と黒の小笑顔は全人格覚醒、体力全回復、人格復活を実現。一撃勝負。

DIVER SMILE
ダイビングスマイル

機械系。天から突如降臨するロケット笑顔。登場は驚かせるが、地上に降りれば単なるヘヴンスマイルと変わらない。落ち着いて対処。

EGG SMILE
卵スマイル

生体系。デュプリケーター、マザーから次々と誕生。孵化してみればヘヴンスマイル。こんにちは笑顔。生まれた後はいつも通り始末。

SPIRAL SMILE
スパイラルスマイル

改造系。珍妙な音を鳴らしながらゴロリゴロリと移動する大玉笑顔転がし。狙い所は時折のぞかせる顔。それ以外の部分は無敵。

ROLLER SMILE
ローリングスマイル

生体系。リバースでんぐり返し状態、すなわち、腹を見せながら回転して移動する大車輪型笑顔。声が聴こえたら即座に攻撃準備が吉。

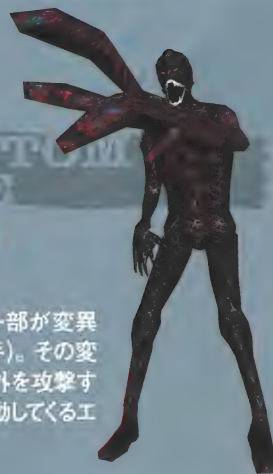
MOTHER SMILE

マザースマイル

改造系。卵スマイルを生み出すという点では増殖笑顔と同様笑顔。一定の距離まで近寄ると接近してくるのが違い。中央の核を攻撃。

POISON SMILE

ポイズンスマイル

生体系。身体から毒霧を噴出。倒しても倒しても立ち上がってくる不屈の笑顔。そんなネバギバ精神は、腫瘍を破壊すれば崩壊。

PHANTOM SMILE

ファントムスマイル

生体系。身体の一部が変異（頭部、右手、左手）。その変異している部位以外を攻撃すると目前に瞬間移動してくるエスパー笑顔。

ULMEYDA SMILE

ウルメイダスマイル

生体系。ウルメイダフリーク笑顔。テキサス・ブロンコのTシャツが弱点。Tシャツ以外に攻撃すると、killer7にまっしぐら。

BACKSIDE SMILE

バックスマイル

機械系。背中に弱点を持つ後ろの正面笑顔。浮遊しながら接近。両腕のウィング部分か肩を攻撃すれば反転。

SPEED SMILE

スピードスマイル

生体系。羈絆門にのみ登場。ブンブン首を回しながら素早く近づいてくるヘッドバンギング笑顔。一定距離になるとダイブ自爆。

GIANT SMILE

ジャイアントスマイル

生体系。問答無用にデカいアンドレ・ザ・笑顔。のそのそ近寄ってきた挙句、ボディプレス。弱点は目。瞼が開いた時こそチャンス。

TIMER SMILE

タイマースマイル

改造系。身体にある8個の弱点を破壊しないと倒せない腫れ物笑顔。その弱点を7個破壊されると猛ダッシュ。しかも錯乱気味。

PROTECTOR SMILE
プロテクトスマイル

PROTECTOR Z SMILE
プロテクトZスマイル

PROTECT ZZ SMILE
プロテクトZZスマイル

機械系。マスクのみが対処可能なプロレスラー大好き笑顔。プロテクトは通常弾、Zは電気弾、ZZは集束弾が有効。

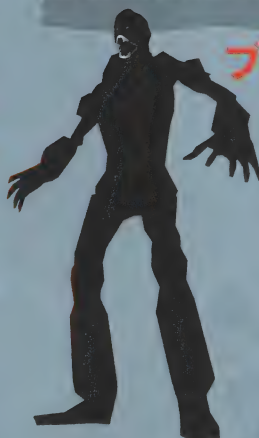
LASER SMILE
レーザースマイル

改造系。目と目で通じ合った後、おもむろにレーザー光線を発射してくる高速＆拘束系笑顔。さっさと殺らないと一瞬にして昇天。

GALACTIC TOMAHAWK SMILE
ギャラクティカトマホークスマイル

改造系。移動こそしないものの、体中の穴からミサイルを発射する最終戦争型笑顔。魔弾orファイナルサーカス一発で速攻消去可能。

RUNNING SMILE
ランニングスマイル

生体系。近づいたり実体化後に攻撃すると駆け寄ってくる孤独なマラソン笑顔。「ヘッ、ホッ、ハッ、ヘッ」と聞こえる走行中の声が特徴的。

BLACK HEAVEN SMILE
ブラックヘヴンスマイル

?系。普通の攻撃では決して倒せない究極笑顔。滅却するにはゴールドカスール、すなわち黄金銃が必要。扱えるのはガルシアンのみ。

FLOWER SMILE
フラワースマイル

生体系。ダメージを与えるだけでも血液を採取できるご褒美笑顔。ただし、移動してから一定の時間で自爆するので見つけたら即消去。

BROKEN SMILE
ブロークンスマイル

機械系。背中に推進装置を装備した空中突撃型笑顔。蛇行しながら迫って来るので、撃墜するのが結構困難。とにかく休まず攻撃。

MITHRIL SMILE
ミスリルスマイル

改造系。全身を鎧でコーディネートしたメタリック笑顔。鎧をはがして攻撃。中身はヘヴンスマイル、ランニング、フラワーのいずれか。

CERAMIC SMILE
セラミックスマイル

改造系。逃げて逃げて逃げまくるトンズラ笑顔。デッカいボディはすべての攻撃を寄せ付けないので、ただノミのハートを狙うのみ。

人生が爆発する
星座別ヘヴンスマイル占い

突然だけど、ここでみんなの性格や将来のことを、無理矢理、笑顔で占っちゃおうよ！ 12の星座をイメージに合った12体のヘヴンスマイルに振り分けてランキング化。あなたはどんな笑顔なのかな？ ドキドキするね！ でも、信憑性は0以下だから気にしないで！ 箸休めなんで！

3/21〜4/19 ヘッドボムスマイル
4/20〜5/20 レーザースマイル
5/21〜6/21 ローリングスマイル
6/22〜7/22 タイマースマイル
7/23〜8/22 ジャイアントスマイル
8/23〜9/22 バックスマイル
9/23〜10/23 ギャラクティカトマホークスマイル
10/24〜11/22 スパイラルスマイル
11/23〜12/21 プロテクトスマイル
12/22〜1/19 ヘヴンスマイル
1/20〜2/18 ツバキスマイル
2/19〜3/20 ミクロスマイル

01 ヘヴンスマイル

WORK:☠☠☠
LOVE:☠☠☠
HEALTH:☠☠☠

第1位はやぎ座のヘヴンスマイル。やることなすこと、全部笑顔！ 思い描いていた夢を抱き続ければ、たちまちエクスプロージョン間違いなし！ そのまま風になって、風に乗り世界中を旅しよう。何かが見えてくるハズ！ ラッキーアイテムは千枚通し。

02 ツバキスマイル

WORK:☠☠☠
LOVE:☠☠☠
HEALTH:☠☠

第2位はみずがめ座のツバキスマイル。恋愛運が急上昇！ ツバキだけに、好きな異性の顔に唾を吐けばたちまち成就する……わけない！ やったね！ 要するに、ウジウジ悩まないで、行動してみることが大事ってこと！ ラッキーアイテムは製図。

03 ミクロスマイル

WORK:☠☠
LOVE:☠☠☠
HEALTH:☠☠☠

第3位はうお座のミクロスマイル。健康に気を配れば、毎日がもうビンビン！ ミクロというよりも、むしろビッグというか、とにかく元気汁が体中の毛穴から噴出するくらい体調が良好に！ 健康に気を配ればね！ ラッキーアイテムはウコン。

04 ヘッドボムスマイル

WORK:☠☠☠
LOVE:☠☠☠
HEALTH:☠

第4位はおひつじ座のヘッドボムスマイル。髪型を変えれば運気がUP。オススメの髪型は、頭の中央部分だけ剃る、いわゆる"逆モヒ"ってやつ！ そうすれば、学校や職場で大注目されて、あっという間に人気者だ！ ラッキーアイテムは[illegible]。

05 レーザースマイル

WORK:☠
LOVE:☠☠☠
HEALTH:☠☠☠

第5位はおうし座のレーザースマイル。気になる人に対して、とにかく強烈な熱視線を投げかけてみよう！ 「無視」「逃げられる」「殴られる」とか、色々な結果が考えられるね！ あんまり他人様をジロジロ見るのはNGだよ！ ラッキーアイテムは苔。

06 ローリングスマイル

WORK:☠☠☠
LOVE:☠☠
HEALTH:☠

第6位はふたご座のローリングスマイル。グルグルと体をしばらく回転させてから周囲を見渡してみよう。サイケな景色が広がるかもよ！ ただし、人によってはやり過ぎると大変な目に遭うから注意。嘔吐しちゃうよ！ ラッキーアイテムはビニール袋。

07 タイマースマイル

WORK:☠☠
LOVE:☠
HEALTH:☠☠

第7位はかに座のタイマースマイル。時間という名の束縛から抜け出すため、衝動的に海へ行ってみよう！ 浜辺で体育座りをしながら人生を見つめなおせば、新しい自分と出会えるかも！ ただし、自己責任ね！ ラッキーアイテムは時計。

08 ジャイアントスマイル

WORK:☠
LOVE:☠☠☠
HEALTH:☠

第8位はしし座のジャイアントスマイル。うっかり気を抜くと、態度とか借金、友人との些細な行き違い、将来に対する漠然とした不安、周囲からの無言の重圧感とかが大きくなってしまうので注意！ 謙虚さも大事！ ラッキーアイテムはボビンケース。

09 バックスマイル

WORK:☠☠
LOVE:☠☠
HEALTH:☠

第9位はおとめ座のバックスマイル。[illegible]に追い込まれた時は、チャンスを[illegible]って[illegible]ってみよう！ [illegible]、こういう[illegible]はライ[illegible]が[illegible]と効果的！ [illegible]ってみよう！ 大金星を掴えるかもよ！ ラッキーアイテムは[illegible]。

10 ギャラクティカトマホークスマイル

WORK:☠
LOVE:☠
HEALTH:☠☠☠

第10位はてんびん座のギャラクティカトマホークスマイル。何事も躊躇わず、自分のためになると思ったら、ミサイルのように飛び込んでみよう！ 「しっぺ返し」という名の迎撃があるかもしれないけどね！ ラッキーアイテムはガイガーカウンター。

11 スパイラルスマイル

WORK:☠
LOVE:☠☠
HEALTH:☠

第11位はさそり座のスパイラルスマイル。疎遠になっていた人でも、思い出したように顔をチラッと見せに行こう！ 懐かしくなって話が盛り上がるか、昔を思い出して気まずくなるか、それは分からないね！ ラッキーアイテムは鳴らないオルゴール。

12 プロテクトスマイル

WORK:☠☠
LOVE:☠
HEALTH:☠

第12位はいて座のプロテクトスマイル。世の中は危険が満ち溢れている。だから、部屋に閉じこもるとか、社会と断絶するとか、精一杯自分をガードして、傷つかないようにしよう！ ただし、孤独が満ち溢れているからね！ ラッキーアイテムは指人形。

Illustration by KEI-CO

Graphic Image by Eisin Sasaki (New Frontier Studio)

Illustration by Takashi Miyamoto

名前：ジョニー・ギャノン
年齢：不明
目的：不明
備考：すべての鳩に付けられた名前は、世界で最も有名なスパイ映画の歴代ヒロインから。つまり、ジョニー・ギャノン本人はイギリス人と推測される。

STILL ILL
Bianca

親愛なるエミールへ
初めましてエミール．仕事の依頼,感謝感激です．

ボクの名前は,ジョニー・ギャノン．愛称は,スピードスター．秒殺で射精してしまうんだ．

そんな僕だけど,いい仕事をするよ！では,例の件の報告です．喜んでもらえると嬉しいな．

死ぬ気で近づいてんだぜ．報酬の方,ガッツリ頼むよ！

スミス同盟の面子は,7人．ダン・スミスは，大口径リボルバーを使用．楓・墨州は，大型オートマチック銃を使用．コン・スミスは，フルオート2丁拳銃を使用．マスク・ド・スミスは，グレネードを使用．ケヴィン・スミスは，ナイフを使用．コヨーテ・スミスは，改造銃を使用．ガルシアン・スミスは，小型銃を使用．

小国の軍隊に匹敵する，恐るべき武装集団だ．スミス同盟は敵に回すべきじゃないね．

結論としては，合衆国で飼い続けるべきだ．使えるよ,あの集団は．

また,連絡します．

Johnny Gagnon

RUSHOLM RUFFIANS
Pussy

親愛なるエミールへ
エミール,聞いてくれ．大事件が発覚した！
ああ,なんてことだ…．ボクの口座に,現金が入っていないんだよ！　助けて欲しい,前回の文書は受け取ったよね？

キミを信頼していたんだよ…．
次は,期待をしている．絶対に約束だ．即座に,ボクの口座に振り込んでください．125ドルは破格な金額だ．今回だけはサービスだ．スミス同盟は，組織としては歪に構成されている．

ガルシアン・スミスが6人の人格を統率して，主に仕事の交渉を引き受けている．ガルシアンは，駆除行為に手を下さない．役割は,もっぱら死体回収だ．人格たちが殺されても，ガルシアンは蘇生することができるようだ．

まるで,魔術使いだな…．だが,ガルシアンを影で操る存在を感じる．

どうやら，実行部隊以外の幹部が存在するようだ．仕事の受託は，幹部が決めている節があるな．ガルシアンは忠誠心が高く，組織を重んじている．幹部に危険が及ばないよう，人格を掌握するわけだ．

中間管理職の姿が被るよ．同盟同士は，テレビなどの媒体を使って交替している．規則性があるようだが,追って報告します．

1人の常識人と6人の変人の集まりが，スミス同盟だ．人格同士が,互いに会話するなどの目撃例は未だない…．この先，同盟の興味深い核心に迫るとする．

また,連絡します．

Johnny Gagnon

WELL I WONDER
Mary

親愛なるエミールへ

これは警告だよ,エミール．

口座に,100ドル振り込め．25ドルは,こっちで吸収しようじゃないか．いいな？　恐ろしいことはまだ起きていない．
今が送金のチャンスなんだ．これは,少しばかりのギフトだと思ってくれ．

驚くべきことに，スミス同盟は特技を持っているようだ．特技といっても,金魚を飲み込んだり,ゴム手袋に顔を突っ込むアレとは違うぞ．

もっと超絶的だよ．実際に俺は見たんだ．ニューヒーローの誕生さ！　ダン・スミスは，正にアニメのヒーローさ．どデカイ光弾を撃つんだ．

驚愕したさ,勿論．奴に抱きついて,サインと握手を求める寸前だった．実際に頼んだら最後,殺されるけどね．

楓・墨州は,腕から血を噴出すんだ．惨い光景さ.心が荒むよ．しかし,直後に目の前の壁が壊れたんだ…．

あれはきっと,結界だ．

楓の血は結界を破壊する力がある．時に,腕に血が吸われるんだ．あれも痛々しい姿だった．

マスク・ド・スミスは,未だに謎だ．プロレス技を得意とすることまでは調査済みなんだ．元地方団体のメインイベンター．ニューヨークの表舞台に立つ矢先,失踪した．ファンなら,ここまでは周知の事実．

複雑な裏がありそうだな．追って,報告する．

Johnny Gagnon

MEAT IS MURDER

Plenty

報告を続ける
ケヴィン・スミスも，特徴的で衝撃的だ．信じられるか？　透明人間だぜ？

ふざけんなよ，って思ったさ．SFXだと疑わなかった．しかし，奴はリアルだ．コン・スミス．面倒な子供だ．すばしっこくて追いつけない．自分の目を疑ったさ，9回もね．もう見えないのさ，姿が．

オリンピックレコードを塗り替えるのは，時間の問題だ．コヨーテ・スミスは，資質が備わっている．ワルの資質さ．奴は，ルーズなチンピラとは一味違う．身体能力に優れ，その脚力で跳躍する．圧倒的な跳躍だ，天性のアスリートなのさ．頑丈な南京錠も，簡単に開けてしまう．生存競争の激しい土地で生きてきた術だろう．

ガルシアン・スミスに関しては，目撃情報が不足している．現時点では，憶測でしか報告できない状態だ．

裏情報では，千里眼で"笑う顔"を見通すことが可能….馬鹿げてるな，あのバケモノ相手に．

調査を進めます．

Johnny Gagnon

BACK TO THE OLDHOUSE

Helga

親愛なるエミール
いま，世界は混沌としている．深い闇に支配された連中が増えてしまった．

そんな連中が恐れる集団….ハーマン暗殺師団の名を聞いたことがあるか？

キミの前にハーマン卿を呼びたくはない．リボ払いを検討しろ．一人目を掴んだ．名前はトラヴィス・ベル．スミス同盟の初仕事が，トラヴィスだ．30年前に失踪しているが，その後に殺されたと見て間違いない．奴を憶えている人間も少なく，一緒に組んだという人物は現れていない．危ない仕事に足を突っ込んでいたようだ．

スミス同盟の殺害軌跡を追い続けてみる．どこまで，底無しなのか….震えが止まらないんだよ．だが，命を捨ててあの集団を探る．また，連絡します．

Johnny Gagnon

HALF A PERSON

Bianca

親愛なるエミール

ある子供は約束を破られた．「買ってくれないと，ママを殺す！」子供はこう叫んだよ．嘘をつく親は殺すべきだ！　死に値するのだ．

入金のラストチャンスだ．ここの裏情報が入った．この町は行方不明者が多い．夜逃げも多いらしい．家族丸ごと消えてしまう….怪奇現象のようだが，地域の対応も早い．日常的な出来事として，こなれている．

「ファーストライフ」は人気企業だ．競争構造が強く，ドロップアウトは珍しくない．それにしても，人の出入りが激しい町だ．「ファーストライフ」が設立されて，まだ3年….

設立当時から残っている従業員は，半分に満たない．半数以上の従業員は，中途採用と新卒組だ．失踪事件により，新たな住人が採用される．今週も新たな失踪事件が起きた….【Terry Street 210】取材は必要だ．この街のスクープを取って，依頼に戻る．

続報だ．
彼女について，事実が判明した．裏付けが必要かも知れんが….

また，連絡します．

Johnny Gagnon

RUBBER RING

Xenia

親愛なるエミールへ

僕は少し，頑固な面がある．

きっとそれでも，キミは僕を許してくれるだろう．
ギャラを払わないのだから，当然だ！

ギャラ分の仕打ちをしてやる！
その心を，粉々に粉砕してやる！　翼を折り曲げてやる！

彼女の名前は，スージー・サムナー．凶悪な犯罪志向を持つ，特級危険因子だ．国の観察下，厳重に保護されてきたが，何度となく担当者を殺し，スミス同盟に依頼後，駆除された．

少年の名は，ケス・ブラディサンデー．呪われた名の通り，休日に殺された．スミス同盟も躊躇したと聞く．危険因子は間違いないが，本人に人殺しの自覚がないようだ．生まれつき殺人習性が，秀でてる．精密爆弾を作れる知能が，すでに備わっていた．

情報屋の名前は，オ・ユニオン．ユニオンホテルグループの総裁だ．フィラデルフィアのホテルユニオンで，非業の死を迎えた．レセプションには多くの著名人が駆けつけたが，目撃者も少なく，死の要因は未だに謎が多い．

だがな，スミス同盟に関係していることは間違いない．そのホテルで，極秘に処理された事件があるって噂だよ．

スミス同盟に接触している，残留思念は出揃った．どれもが，特級レベルの犯罪者だ．

スミス同盟は，普通の殺し屋じゃねぇ．人間を超えた，狂人を殺せる殺し屋だ．

次の連絡が最後です．

Johnny Gagnon

CEMETRY GATES

Solitaire

親愛なるエミールへ

家を出る準備をしている．僕の護身用の銃には，6発の弾が装弾されている．確実に，キミの息の根を止める弾だ．願わくば，全ての弾が顔面に当ることを切に願う．もう手遅れなんだよ，何もかもが….

さあ，キミを殺しにいくよ．

驚くなよ？　ハーマン卿に依頼したんだよ．キミの殺害をね．

エミール，僕の横にはハーマン卿がいる．お付きのメイドさんも一緒だ．これから一緒に出かけるんだよ．キミを殺すために，全ての資産を注ぎ込んだ．きっとキミは，学校に到達したんだろうな．つまり，間もなく僕の凶弾で倒れるのさ．

理事長室で待ってろ！　暗証番号を教える．
【91007】
暗証番号は二重にロックされている．もう一方の番号を入手しなければ開かない．俺も知らない，自分で探してみるんだ．準備は整ったよ．やっと会えるよ，キミと．

ハーマン卿も笑っている．
メイドさんも…
え？

こいつらヤバ,,,,,,,,,

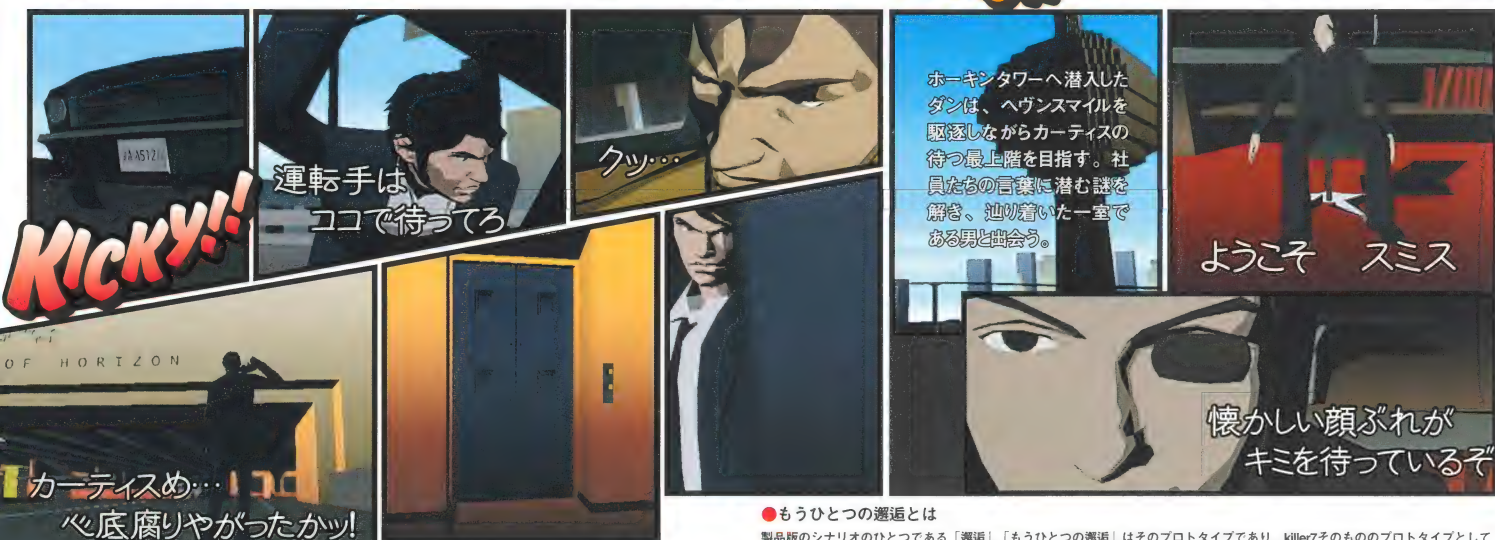
御主人様が，ホテルでお待ちです．
この男は，こちらで殺しておきます．

Samantha smith

EPISODE CONTINUITY
CUT
SCENE
INFORMATION

もうひとつの邂逅

PROTOTYPE OF "killer7"

闇社会で生きる殺し屋カーティス。彼が代表を務める新興企業「ホライズン」が「ヘヴンスマイル」の軍隊を組織しているらしいという情報を入手したガルシアンは情報屋ミルズと共に、巨大ショッピングモールの跡地に立てられた「ホライズン」の本拠地へと向かっていた。

●もうひとつの邂逅とは

製品版のシナリオのひとつである「邂逅」。「もうひとつの邂逅」はそのプロトタイプであり、killer7そのもののプロトタイプとして造られたβ版である。ホーキンタワーを舞台に、ダンとカーティスの私怨を軸に描かれた復讐劇である。

Goun…
Goun…
Goun…
見違えたな
地獄の底から
アンタを「殺」しにきた
立派な
極悪人に
なったものだ
できるか?
CHACK…
GACHA!
Bali
Bali
Bali
Bali
Bali
お目覚めに
なられ
ました
何年振りだ?
4年になります
無様な
死に様だ…
GACKY!
お気をつけください
Bali
Bali
Bali
カーティス…
逃がしは
せん
DOOOOON!
オマエは餌だ
まさか…
"東の
使い"か?
ヌアアアアアア!
絵図を読め
勝敗はまだ
ついていないぞ
オマエはもう
生きてはいない
小悪党が!

■“石坂財閥”の歩み～ISZKグループの過去と未来～

文＝ジャック・フォーリー
（月刊「Truth Spreads」2002年5月号掲載記事）

「ISZKグループ」……俗に言う“石坂財閥”の源流となる有限会社「石坂エレクトロニクス」は、1959年9月、東京・保谷市（現在の西東京市）で創業された。創業者は、後の通信事業発達を予想し、家業の乾物屋を廃業して新たな商売に賭けた石坂崇（当時50歳）。後に“タカ・イシザカ”という名前を世界に轟かすことになる男である。

当時の主な業務内容は、無線通信機器の製作。「無線も乾物も乾いているという点では一緒」という石坂崇の理念から生まれた石坂ブランドの製品は、当時の無線愛好者からも好評を得て、瞬く間に業界内で確実な地位を築き上げた。

石坂エレクトロニクスは、この成功で胡坐をかかず、株式化を経て突入した1970年代には、家電、娯楽機器、工業機械など、事業を段階的に拡張し、さらなる攻勢へと出た。また、この頃より社名が「ISZKコーポレーション」となり、各部門も分社化され、それぞれ成長していった。ISZKグループの誕生である。ISZKグループは高度経済成長の波に乗り、日本のみならず世界を席巻する企業へと成長した。

00062

1980年代は、ISZKグループの大きな転換期となった。今までハードウェアを作る側だったISZKグループが、ソフトウェアを作る側へと進出していったのだ。その初手となったのが、1981年にシカゴで試験的にスタートしたケーブルテレビ「ZaKaブロードキャスティング」（1982年に「ZaKaTV」へ改名）だ。開局当初は、単なるローカルニュースの放送局にすぎなかったが、「ニュースも乾物も“旨み”が命」という石坂崇の方針により、時と場所をまったく選ばない苛烈な取材姿勢（これによって様々な訴訟を抱えることになったが）で、数々の“旨み”溢れるスクープをモノにしていった。こうしてZaKaTVは、合衆国でも指折りのテレビ局へと成長した。

しかし､ISZKグループの歴史には失敗も記されている。満を持して2000年に合衆国で開園したアミューズメントパーク「ISZKランド」は、一部の熱心なリピーターを抱えるも、来園者数が伸びず、現在も経営に苦戦（多発する幼児誘拐事件も追い討ちをかけた）。この他にも、幾つか失敗した事業は存在する。

しかし、2001年には、世界各国の若者から多大な支持を得ているスーパーポップアイドル「ステイシー・スパンコール」を、所属レコード会社ごと買収するという派手なM&Aで、企業としての地力の強さをアピールしている。

さて、創業者である石坂崇だが、彼は1998年に息子のスティーブ石坂にグループの経営を任せ隠居、その翌年に京都の嵐山で逝去した（享年90歳）。事業家として世界を舞台に華々しい活躍をした一方で、私生活は殆ど謎に包まれていた石坂崇。今わの際に言ったとされる「人生と乾物はいつだってドライだった」という言葉に、内に秘めていた翳が偲ばれる。

昨今、デジタル機器からアナログ機器への回帰が進む中、1970年代に発売されたISZK製品への再評価が高まっている。この動きに合わせて、家電部門を担う「ISZKテクノロジー」からも過去の製品の再販（テレビ、テープレコーダーなどが人気）が行われているが、これはまさに原点回帰。ここから、ISZKグループは新たなる飛躍を目指す。

総合商社「ファーストライフ」は、今や合衆国国民ならば知らない人はまずいないと言ってもいい超有名企業だ。スタート地点は、テキサス州の田舎町「インターシティ」。そこで郵便局員として働いていたアンドレイ・ウルメイダが突如として起業し、僅か数ヶ月で合衆国有数の巨大企業へと育て上げ、さらにはインターシティ自体もファーストライフのコミュニティへと変化させた。

■ファーストライフに隠された謎

文＝ジャック・フォーリー
（月刊「Truth Spreads」2003年9月号掲載記事）

ファーストライフの主な事業は通信販売である。テレビ、ラジオ、新聞など、様々な媒体で話題性のある商品を展開し、気が付けばファーストライフで購入した物品で溢れかえっているという家庭を数多く生んだ。また、世界各国の雑誌を仕入れ、販売するというビジネスモデルも、ネットワーク規制下にある現在において情報に餓えている人々から大きな支持を得ることになり、ファーストライフのアドバンテージとなった。

一連の爆発的な展開は、ISZKグループをはじめとする有力企業が業務提携をしていることにも起因するが、なぜ新興企業であるファーストライフに力を貸すことになったのか？「魅力ある提携内容」という各企業の杓子定規的な回答だけではおよそ納得できない。ファーストライフはあまりにも若く、無名な企業だったからだ。そもそも、一介の郵便局員が何故、実業家へと転身したのか？　何故、通信販売を始めたのか？　何が最初の足がかりとなったのか？　とにかく謎に満ちている。

だが、私はこの謎を解明する手がかりとなりそうな情報を入手した。

「ファーストライフ飛躍の裏には、ある“文書”が存在する」。

ソースは明かせないが、これは信頼できる筋からの情報だ。アジアの某国で作成されたその文書は、革命マニュアルとも人心掌握マニュアルとも言われているが、詳細は定かではない。しかし、一部だけでも応用すれば、巨大企業の一つや二つ、簡単に作り上げることができるという驚愕の内容が書かれているらしい。ウルメイダはこの文書を郵便局員時代に偶然入手したのだという。文書の正体については、現在も追跡取材中。追ってご報告したい。

また、ファーストライフに関する黒い噂も耳に入ってきた。それは、裏でファーストライフを支えている根幹部分の事業とは、「人体による臨界実験の実践」だという噂だ。例えば、深海工事用の作業スーツがどこまで耐久できるかという実験。実際にスーツを着込んだ人間を深海へダイブさせ、臨界点（時としては突破）を測定しているというのだ。それに伴って多くの死者を出し、あまつさえ死体を隠匿しているという情報もある。

ちなみに、深海工事用のスーツについては、現在世界規模で進行中の「大陸間大規模物資運搬システム」に関与している巨大企業からのオーダーとも言われており、ここに先ほどの「業務提携の謎」を解く鍵があるかもしれない。

私は、新たな人体実験が近々インターシティで実施されるという情報を入手した。依頼主は、誰もが良く知る大手自動車メーカー。請け負ったのはファーストライフ。無論、潜入取材を敢行する予定だ。次号では、そのリポートをお届けするつもりだ。お楽しみに。

＊編集部より
ジャック・フォーリー氏は2003年の8月、取材中に事故に遭われ、他界されました。はからずとも、この原稿が氏の最後の仕事となってしまいました。謹んで偲び、哀悼の意を表します。

Illustration by Takashi Miyamoto

Graphic Image by Eisin Sasaki (New Frontier Studio)

FUNKY
BAD GIRL
LOVE
DREAM
L.A
NIGHT LIFE
SEXUAL
PILLOW TALK

NUMBER 1
CARNIVAL
GOOD SHAPE
POWER LUNCH
GOODLUCK!!
BROAD BAND

MAGNUM
SCORPION
BOOMERANG
SPIRAL
RAINBOW

LARIAT
HUSTLE
NECK HANGING
SPINING TOE

NEW WAVE
MAD CHESTER
DIGITAL ROCK
BEAT ROCK
GOTHIC METAL

NEO ACOUSTIC
RAVE
SOCIAL WORKER
NEW ROMANTIC
SUMMER 2002

HOW TO GO
WORLD'S END SUPERNOVA
HIGHWAY
ROCK'N'ROLL

NEW YORK

BALI
656
NAPLES
NAIROBI
LOCKERBIE
BEIRUT

Blood Line
Get that Blood!
You've got BLOOD!
Where's the Blood?
Got Blood?
yummy yummy
Blood!
Bloody hell!
all you need is Blood

This game contains mature subject matters and graphic displays of violence.

GetBlood In
Complete OK
++C Lines is
Include True
copy data OK
new Create
killer7 That
BattleCtrl 1
Memcpy True
Gauge Over
#define Init
Sprite Code
MoveLine in
Special No
const char*
if this-> ?
while 0 and
continue;
float int
switch()case
Next Line Ok

It's a special kind of lock
特別な施錠だ（ハード ロック）

Bookshelf arrangement complete
本棚整理完遂（ホンダナ エクセレント）

The toilet has no water
枯渇した便座だ（コカツ トイレ）

Obtained Odd Engraving
微妙な造形物を入手した（ビミョー アイテム モノニ）

Ring howls
指輪が咆哮る（リング ホエ）

Received Soul Shell
魂弾を譲り受けた（タマタマ ユズ ウ）

The eagle has landed on the roof
屋根裏着地完遂（ハイパージャンピングエクセレント）

The cherry blossoms bloom fully
狂い咲き、桜満開（クレイジーフラワー サンダーロード）

Unable to proceed through flames
炎上進行不能（デッドゾーン）

Lock released
施錠解除完遂（ニューゾーン オープン）

Arrival on the Fourth Floor
四階着地完遂（エナジージャンピングエクセレント）

President's Psychological Loyalty Analysis: PASS
会長忠誠心心理分析合格（スペシャル ウルメイダ ファイナルクイズ クリア）

Long Live the President
会長万歳（グレーテスト ウルメイダ）

Double
The eagle has landed on the top floor
最上部着地完遂（キラーテッド ジャンピング エクセレント）

Turkey
The eagle has landed in the chimney
煙突着地完遂（クレイジー ジャンピング エクセレント）

Four bagger
A shower of petals dances
花吹雪が舞い踊った（フラワー ダンシング）

Five bagger
Electricity supply cut off
電気配線切断（デンジャラス カッティング）

Six back
This is a female sanctuary
ここは女性の聖域だ（レディ パラダイス）

Seven back
Golden Gun revived
黄金銃が復活した（ゴールドカスール フッカツ）

8 smash
Gymnasium lock released
体育館施錠解除完遂（ファイナル エクセレント）

Killing machine!

暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています

Handsomeman Executive Cola
ハンサムマン エグゼクティブ コーラー

Bloody Tomato Juice
流血トマトジュース

Creamy Southern Coffee
クリーミーサウザンコーヒー

Cinnamon Coriander Tea
シナモンコリアンダー紅茶

Hot Ginger Coconut
ホットジンジャーココナッツ

Wild vegetable Tenpura Soup
ワイルド野菜てんぷら汁

Terry St.210 Terry St.206

More Relaxed Way of Life
規則正しい社会

Perfect City
完璧都市

Powerful Society
力強い社会

Guarantee of Happiness
幸福保障

Human Resource Development
人材育成

Financial Reform
財政改革

World Peace
世界平和

合成獣人ペガサスキメラ
The Mutoid - Pegasuschimera

甲殻変身オーガビートル
Armored Beast - Orgrebeettle

色彩合体サカサマΩ
Colorformers - Sakasama Ω

雑穀志団ソルジャーシ
Minor Division - Gruntbots

The day when that laugh disappears from this world draws near
この世界から笑いが絶える日は近い

The Laughter, it plays the countdown to devastation
笑い声は、破滅へのカウントダウンを奏でる

Even if he stops smiling, he will continue to in memory
彼の笑顔が失われても、記憶と共に刻まれる

The maidens save the world with their Laughter
乙女たちの笑いがこの世界を救う

Take the mask off your heart, and show your smiling face
心の仮面を脱ぎ、笑顔をこちらに向けてほしい

That wonderful smiling face will never be seen again
あの素晴らしい笑顔を見ることは二度とない

このゲームには、

To identify yourself as Emir, please answer the questions.
あなたがエミール本人である確認を行います

Your surname?
あなたのファミリーネームは?
PARKREINER

Your student ID#?
あなたの出席番号は何番ですか?
200485

Born state?
あなたの出身地は何州ですか?
NEVADA

Your birthdate?
あなたの生年月日は?
19421122

Your blood type?
あなたの血液型は何型ですか?
O

Father's name?
あなたの父親の名前は?
Michael

Mother's name?
あなたの母親の名前は?
Katharine

Date of death?
あなたの死亡日は?
19521122

Your people ID#?
あなたの国民番号は?
NODATA

Your Social Security Code?
最後にあなたの国民階級は?
ELBOW

多目的施設"セルティック"の乱戦
"笑う顔"本陣壊滅依頼及び、首領の生け捕り
NEW ORDER：No.33
Free for all fight in the Multipurpose facility "Celtic" building.
ORDER: Destroy the "Heaven Smile" Headquarters. Catch the chief alive.

懐石料亭"フクシマ"の決戦
トオル・フクシマ総裁抹殺依頼
NEW ORDER：No.34
Japanese Restaurant "Fukushima", a decisive battle.
ORDER: Kill Owner Toru Fukushima

国際情報交流法治区"角ビル"の騒乱
諜報員ジャン・デポール抹殺依頼
NEW ORDER：No.35
Turmoil at the "Kaku" building, International Information Exchange Government Ward
ORDER: Erase agent Jean Depaul from existence

新興理想都市"ウルメイダインターシティ"の波乱
起業家アンドレイ・ウルメイダ捜索依頼
NEW ORDER：No.36
The trouble with "Ulmeyda InterCity", the ideal city.
ORDER: Find Andrei Ulmeyda

遊園地ISZKLANDの悪業
同業者カーティス・ブラックバーン暗殺依頼
NEW ORDER：No.37
Amusement park "ISZK LAND", villainy.
ORDER: Assassinate Curtis Blackburn, assassin

潜伏地"カーティス邸"の凶行
同業者カーティス・ブラックバーン暗殺依頼
NEW ORDER：No.37
Ambush at "Curtis's Residence"
ORDER: Assassinate Curtis Blackburn, assassin

ドミニカ共和国光と影の町の迷走
コミック作家トレヴァー・パールハーバー密殺依頼
NEW ORDER：No.38
Wandering in the republic of light and shadow, "Dominica"
Kill the Comic Author Trevor Pearl Harbor in secrecy

摩天楼ブロードウェイの軍団対抗戦
匿名仕置戦隊ハンサムマン果死合
NEW ORDER：No.39
The military stand-off in "the skyscraper Broad way"
Duel with the Handsome Men: The Anonymous Punishment Squadron

ホテルユニオンの聖戦
国連会マツオカ・ケンジロウ密談計画
NEW ORDER：No.40
Crusade at the "Union" hotel
Matsuoka Kenjiro's confidential meeting with the United Nations

国立コバーン小学校の死闘
国家中枢部接触依頼
NEW ORDER：No.41
A desperate struggle in "Coburn" national elementary school.
ORDER: Contact the National Hub.

ホテルユニオンの血戦
最後の依頼
NEW ORDER：No.42
The Bloody battle in the "Union" hotel
The final order

北太平洋戦艦島の駆除
決着
NEW ORDER：No.43
The destruction of the "Battleship Island". Northern Pacific Ocean
Showdown

声に出して読みたいkiller7

This is too easy
手応えねえな
You bastard
雑魚が!
Collateral shot
こいつはオマケだ
You Called ?
呼んだか?
I feel my blood rushing through my body.Yes...
This is it. The feeling...it's coming back to me.
The sensation of killing...the doom and darkness...the darks streets...
They're calling me. Calling me to the ultimate ring.
血が騒ぐ…これだ、これだよ。思い出してきた。殺しの感触…
埃の匂い、血の温度、闇の脅威…路地裏が呼んでいる。最高の舞台だ。
Wait here.
お前はココで待ってろ
What? Is this a bad time? I hope I'm not interupting anythin'. or am I?
あ? なんだ? 都合が悪いか? オレがいちゃ都合が悪いことでもあんのか? なあ?
You wanna die? Huhn?
死にてえのか? あ?
Heehee, you still are a greedy feller. How is it been, huh?
よう、コソ泥野郎。調子はどうだ?　相変わらずブサイクな顔だな。あ?

Son of a bitch!
糞ったれが!
Look, I'm a cleaner. I can feel no remorse when seeing a dead body.
to me it's merely cold rotting flesh.
私は掃除屋だ。亡骸に情は無用だ
Don't make me say again... I'm a cleaner
何度も言わせるな、私は掃除屋だ

hurts, doesn't it?
痛いでしょう?
Fuck it!
畜生!
Same pain... I'm a ghost.
あの世から、あの痛みを連れてきたの
What fuck you looking at?
何見てんのよ!
Shit...! Fuck it!
面倒臭い…
I've changed my makeup, did you know this ?
Ah men...they never know this...these kind of things.
メイク変ってるの、分かる?
分かんないか、男は…。無頓着だものね、そういうの。

Scoundrel
小悪党が
To shame!
クズが!
Ah... Garcian... how long has it been?
ガルシアンか、何年振りだ?

Fuck you!
この野郎!
Later!
じゃーな!
Dangerous!
邪魔すんじゃねえ!
Later... Peace!
後でな…そんじゃ!
O.K, then.
まかせな!
Yeah!
よっしゃ!

No...You are fucked!
くたばれ
Fuck'em...
くだらん…
What did you say?
なにか言ったか…
Sorry pal, but this is the moment of I've been waiting for.
I have to do this or the anger inside will not go away.
悪いがここは俺の見せ場だ。
この腐れ外道にヒイヒイ言わせんと、この怒りが収まらんけん

Adios
また会おう!
Nos vemos
じゃあな
They know who's the strongest.
思い知れ!
Judge, I'll take care of them.
ジャッジ、ここは私に!
Yeah I just set them on fire. Piece of a cake.
問題ない、焼き殺すのみだ
Destiny...
宿命だ…
I'm not a monster, it's only a mask
私は化け物なんかじゃない、ただのマスクマンだ

河野一二三
Hifumi Kouno

桜井政博
Masahiro Sakurai

巧舟
Shu Takumi

佐藤直子
Naoko Sato

佐々木英伸
Eisin Sasaki

三宅拓己
Takumi Miyake

Ben Hibon
ベン・ヒボン

加藤秀樹
Hideki Kato

小林裕幸
Hiroyuki Kobayashi

――killer7の第一印象は？

非常にビックリしました。須田さんが今まで作られたゲームと比べて、異質だったんで。ゲームが好きだから“ゲームらしいゲーム”を作るのか、それとも、ゲームは好きだけど、あえて“ゲームから背を向けたゲーム”を作るのか、人によって違うと思うんですけど、須田さんの場合、今まで後者だったんですよ。つまり、固定概念で凝り固まってしまったゲームを、どうやって解体するのかということに腐心していたと思うんです。それが今回、背を向けずにクルリと振り返ったので、意外でしたね。『killer7』で言えば、Bボタン（×ボタン）を使ったような感じですよ（笑）。予想以上にシステムも洗練されていましたけど、ガルシアンの死体回収にはこだわりも感じました。ああいった『ウィザードリィ』のようなシステムって、いまでは盛り込むのを躊躇してしまうんです。でも、そこに敢えて踏み込んで、キャラクターの復活に1ステップおいたというのは面白いですよね。

公式サイトのコラムでは、あたかも私が須田さんをカプコンに推薦したように書いてありますけど、実際はそうじゃないんです。「須田剛一さんという自分の師匠筋にあたる人物がいるんです」というような話はしましたけど、あくまで三上さんが須田さんのゲームをプレイして、「この人と一緒にゲームを作ってみたい」と思った結果、始まった仕事が『killer7』なんです。三上さんと須田さんって、作るゲームの方向性は違うんですけど、方向性が違っていた方が噛み合うと思っていました。それに、ゲーム業界での立ち位置というか、業界に対する“憂い”から、どうやって良くしていこうかと考える姿勢は近いと思いますね。

『killer7』の立ち上げ時期に、須田さんとは色々と話をしましたけど、基本的な物語構造の枠組みとかは、初期の段階から固まっていましたね。ただ、今回はカプコンからのリリースですし、過去の須田作品を知らない人もプレイすると思ったんで、「物語の謎は、最後に8割程度明かした方がいいですよ」と言ったんですよ。……ところが、結果は逆でしたね（笑）。8割謎で2割だけ明かしたというか。須田さん、聞き間違えたかな（笑）？　ただ、自分の中でそういった不透明な物語を咀嚼するという作業は大事で、すべてを作品内で語るというのはナンセンスですよね。

68 河野一二三

――killer7の世界観、須田剛一の作風とは？

須田さんからナチュラルに出たものだからいいんですよね。装っているんじゃなくて、自然体で作っていった結果、ああいうグラフィックだったり、キャラクターになっていったと思います。サブカル気取りというか、美大生の子が一生懸命不思議ちゃんを気取ろうとしているような、そういう匂いがするものって苦手なんです。でも、『killer7』の場合は、あれが“素”なんですよ。須田さんのゲームをプレイして、あの映画の影響がとか、この本の影響がみたいな言われ方もされますけど、確かに要所で影響を感じることもありますが、それだけで解析できるようなものでもないと思います。そういうことで語るのは、あまり意味がないでしょうね。須田さんって、普通にカオスなんですよ。だからゲームの中身もとにかく混沌としているというか。でも、かといって深読みすればいいというわけでもなくて、「何か面白いし、遊んでる」程度のリラックスした気持ちでプレイするのがちょうどいいんじゃないでしょうか。

まだお互いヒューマンに在籍していた頃、須田さんが「プロレスとはこうなんじゃないか」ということを語ってくれたんですけど、須田さんの考えでは「リング上だけではなく、生き様すべてを見せるのがプロレス」ということなんだそうです。思ったんですが、須田さんのゲーム作りに対する姿勢は、彼自身のプロレス観が影響しているんじゃないかなと。共通項を感じるんですよね。

そういった姿勢に繋がる話なんですが、須田さんは“負の感情”を自然に肯定できる人なんですよ。例えば、私の仕事が順調な時とかに須田さんと話すと、「一二三ちゃん、調子良さそうだね。うーん、ムカつくねぇ」みたいな（笑）。だから私も『killer7』が凄くよくできていたんで「いやあ須田さん、『killer7』が面白くてムカつきますよ」と言ったり（笑）。そんな感じでお互いのことを気持ちよく言い合える関係というのは大事ですし、クリエイターって、いい作品に触れたりしたら本気で悔しがる人間であるべきだと思いますね。それに、負の感情を肯定できる人は、負の感情のエネルギーを分かっている人だから、それを作品に注入することができるんです。しかも、普通はそれに一枚布をかけて隠そうとするんですけど、須田さんの場合はかなり“生”の状態で出しますからね（笑）。そういうギラギラしたクリエイターというのは昨今少ないんで、須田さんは貴重な存在ですし、正統派だと思います。ただ、須田さん、次はこっちが悔しがらせる番なんで、待っててくださいね。

河野一二三（こうの・ひふみ）
有限会社ヌードメーカー代表取締役。『クロックタワー』『猫侍』『御神楽少女探偵団』『鉄騎』などを手がけるディレクター。須田剛一とはヒューマン時代からの僚友。

本作『killer7』のプロデューサーである三上真司という人は、"モノの本質を捉えるのがとてもウマイ人"だと感じている。
大阪、カプコン本社にて。開発中の『バイオハザード4』を見させてもらった。ディレクターが三上さんにもどり、視点が肩越しに決定されたあたりのバージョンである。

その時点で三上さんと一部のスタッフがちょっともめていたところの一つに、「オート照準」というものがある。従来の『バイオ』シリーズでは、敵がいるところで銃をかまえると、主人公が敵の方向に向き直る。それは正しい仕様だと思う。敵がいて銃をかまえたのだから、それは敵に対して攻撃したい、という欲求の始点となる操作であって、ただ銃を取り出してみました、というのとはわけが違う。なので、スムースに撃てるようにするのは良いこと。で、従来の『バイオハザード』にあったシステムなのだから、そのシリーズには当然のごとく入っているものだと感じるのは自然なことだろう。だけど、実際にはそのオート照準機能は入らなかった。

おおざっぱに言えば、視点を変えた時点で、『バイオハザード4』は従来の「探索する」ゲームから「狙う」ゲームに変化していたのだ。だから、この判断は正しいと思う。特にシリーズものの開発過中にあって、そういった客観性を失わない姿勢はサスガだ。

で、『killer7』はどうなのか。ご存知の通り、このゲームも「狙う」ゲームである。敵である"ヘヴンスマイル"には弱点となる腫瘍があり、そこを打ち貫くと一発でしとめることができる。なので、必然的にプレイヤーはその一点を狙って銃を撃つことになる。
だけど、『バイオハザード4』には無かったオート照準らしきシステムが、『killer7』にはついている。敢闘モードで始めれば、単に敵に向き直るだけではなくて、ご丁寧に腫瘍目がけて狙いが固定されるようになっている。ハッキリ言えば、答え合わせが済んでいるテストをおこなうようなものだ。瞬殺ボスを除けば、まさにらくちんポンだ。

桜井政博

それは『killer7』の世界観に合っているのだろうか？　フツーに考えれば、合っていないのだろう。やれハードボイルドだ、クールな世界観だと言うのであれば、子供のお使いじゃないんだからせめて銃の狙いぐらい自分でつけろ！　ということになりかねない。

でも、そこは一歩引いて考えるべきだと思う。三上さんが須田さんに仕事を依頼したのはナゼか？　そもそも『killer7』という商品があった時、どこに訴求点があってお客さんは何に対して対価を払うのか？　ハッキリしている。「須田剛一の世界を楽しみたい」これに尽きる。

おそらく、大部分の『killer7』における讃辞や刺激は、ネジが数本イッてしまったかのような世界感やシナリオ、雰囲気に対するものではないかと思う。敵との交戦にあるのではない。それをわかっているからこそ、戦闘などに重きを置かない方針にしたのではないだろうか。それはまさに「本質をつかむ」ということに他ならないのだろう。

『killer7』が持つゲームシステムには、パッチを当てたように「あとからなんとかした」と感じるようなところが散見される。それは、須田さんが持ってきたシステムに、三上さんが適切なコントロールを施したからなのかもしれない。おそらく、企画立案時から実に様々な仕様が変化したタイプなのだろうと勝手に想像している。
そこで誤解を恐れずに言うならば、『シルバー事件』のシステムあたりが、須田さんの世界を楽しむには最適なカタチではないだろうか？ と思う。魅力が世界やテキストにあるのなら、そこだけ切り出してズバッと楽しめるようにしたほうが伝わるものが大きいハズ。

だけど当然、「アドベンチャーは売れにくい」という考えも三上さんのコントロールの中には含まれていたのかもしれないし、なかなかどうしてムズカシイ。とにかく今は、この作品が生まれ出たことに感謝したいと思う。

killer7の軌道修正

桜井政博（さくらい・まさひろ）
ゲームデザイナー。1970年生まれ。東京都出身。間口が広く、奥が深い、誰にでも楽しめるゲームデザインに定評あり。代表作は『星のカービィ』『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズなど。

巧舟

自分のチッポケな価値観を破壊されるような、心地よい衝撃を受けます

巧舟(たくみ・しゅう)
ディレクター・企画。1994年カプコン入社。
『学校のコワイうわさ 花子さんが来た!』『ディノクライシス』同『2』に参加。『逆転裁判』シリーズでは企画、シナリオ、ディレクターを担当。

──killer7の第一印象は？

まさに、「退く」か「惹かれる」か！　という感じで、妥協を許さない、強烈な作品でした。ここにある言葉・映像・音楽でしか成立し得ない世界。その“完璧な一体感”がとても眩しく、羨ましく感じました。

須田さんの作品はいつもそうですが、カルピスの最後のヒトクチを飲んだ後、喉にからみつく“何か”のように、さまざまな“一瞬”がクサビを打つように突き刺さって、いつまでも残る感触があります。ボンデージで吊された私目、銃弾に頭突きする覆面、サマンサに横っツラを張りとばされる大将、肩にハトが止まるときの老頭児のポーズ、少女の殺し屋の“かぶりもの”、転倒する主人公の頭上で爆発する飛行機、目の前に突き刺さるホテルの看板……なんか、他の作品が混じってますが、今回もゴツゴツしたクサビを何本も脳髄に打ち込まれ、随喜の涙に打ちフルえております。

──もしも巧さんがシナリオを書くことになったら…？

人格による人格“スミス”連続殺人事件！　同盟に裏切り者が！　「killer7暗殺」の依頼人とは！　8人の人格を繋ぎ、ハーマンの両足の自由を奪った、ある“過去の事件”とは！　誰もいなくなったとき、驚愕の真相はついに、闇の彼方へ！　そして、クン・ランはゴハンを食べるとき、どっちの手を使うのか！……すみません。WILD TURKEYが耳元で囁いたタワゴトです。

──須田剛一に対して一言！

僕自身、『逆転裁判』というミステリーのゲームでシナリオを書く立場にあります。いつも感じるのは、須田さんと僕とは、逆の立場で書いているのかな、ということです。僕がシナリオを書くときに一番気を遣うのは、いかに“すべて”をプレイヤーに理解してもらうか。悪く言えば、真相の“押しつけ”ですね。しかし、須田さんはちがいます。手がかりは与えても、“解釈”はすべて、個々のプレイヤーにゆだねている。「あれ。ほったらかし？」と、批判するのは簡単ですが、実は違うのかもしれない。僕たちプレイヤーの想像力を信頼しているからこそ……二人三脚で物語を完成させようとしているからこその“不完全”。もしかしたら、それが究極の“ユーザーフレンドリー”というヤツなのかもしれません……そうじゃないかもしれませんが(笑)。とにかく、須田さんの作品をプレイすると、自分のチッポケな価値観を破壊されるような、心地よい衝撃を受けます。そんな衝撃を、これからも与えていただけたら嬉しいです。

SUDA51
親愛(シンアイ)なる須田(SUDA51)さんへ

初(ハジ)めまして須田(SUDA51)さん．久(ヒサ)しぶりの須田作品(SUDA51 killer7)，

感謝感激(カンシャカンゲキ)です．

頭(アタマ)から離(ハナレ)れない狂(クル)った笑い声(ヘヴンスマイル)，

降(フリ)り注(ソソ)ぐ電波(テキスト)の嵐(アラシ)，

悪夢(バッドトリップ)のような歪(ユガ)んだこの愛(アイ)すべき世界(killer7)，

独創的(ワケワカンナイ)かつ唯一無二(オンリーワン)の仕様(ルール)と相(アイ)まって，

ヤバイです，ヤバイ殺傷力(オモシロサ)です．

気(キ)がついたら，

私(ワタシ)，既(ステ)に殺(ト)られてしまったみたいなんです…このゲーム(killer7)に．

また，連絡(レンラク)します．

サトウ ナオコ
310 705

佐藤直子(さとう・なおこ)
岩手県出身。
SCEJスタジオ 第1制作部
SIRENチーム シナリオライター。
全人類待望の新作『SIREN2』は
絶賛開発中。

僕の中でブレイクスルーな作品でした

佐々木英伸 72

佐々木英伸（ささき・えいしん）
フリーランス・デザイナー。1969年生まれ。雑誌、広告、ポスター、アーティストのPV等、映像制作を手がける。ghmへの営業メールがきっかけとなり、『killer7』のアートワーク・デザインに参加。座右の銘は「人生、日々ロケハン」。

――killer7との出会いは？

雑誌で、グラスホッパー・マニファクチュア（以下ghm）の求人広告を偶然見つけて。自宅の近所だったんで、メールを送ってみたんです。須田さんから返事が来て、実際にお会いしました。僕の個人サイトを見て、呼んでくれたみたいですね。

最初はghmのデモリールを作りました。「この会社はこういうゲームを作っていますよ」というような紹介VTRですね。それが認められて、『killer7』のトレーラーを作ったんです。その後、宣材とか謎解きイベント用の画面を作りました。「笑顔」で登場するテープレコーダーを作ったのが一番最初で、それにOKが出て、「じゃあ次にこれとこれを」という感じで発注が続きました。ハーマンの部屋にあるテレビ画面とかもそうですね。須田さんは、一度認めたら、色々なことをやらせてくれるんですよ。でも、「もう後には戻れない。クオリティを保たなければ」という緊張感もありました。

――デザインワークの参考にした物は？

魂弾のデザインは、カニとフィッシュボーンと巻貝で作っています。ガジェットに関しては、西洋っぽいものも東洋っぽいものも、過去に作ってたんですよ。どちらでもないものを作ろうと考えていた時にふと、「海洋だ！」と思いついて、あの形になりました。精神的なエネルギーを込める弾丸という感じで作りましたが、読み方は“たましいだん”だったんです。須田さんに見せたところ、“タマタマ”にしようと仰って「やはりプロだなぁ」と感心しました。他には、あちこちロケハンしたり、伝統美術の展覧会に足を運んだり。伝統的な美しさというのは、ずっと残されるだけの力を持っていますから。そういう作品と同じ空間へ行って、漂っている伝統美の量子を体内に注入して帰るという（笑）。

――佐々木さんにとってkiller7とは？

テレビとかCMの仕事とは異なるもの。飲料水のCMだったら必ずその商品が映りますよね。でも、ゲームにはそれがない。逆を言えば、ダンが銃を構えた姿も、アニメシーンも、僕が作った画面も、始まりから終わりまで、あれもこれもどれもが商品なんです。嬉しかったですね。僕が作ったCMを見ても、お客さんがお金を払って買うのは、宣伝されている商品であって、僕が作ったものではない。けれど、ゲームの場合は僕が作ったものも含まれていますから。そういう意味で『killer7』は、僕の中でブレイクスルーな作品でした。それもやはり、須田さんという理解者がいたからそう感じられたと思いますね。

http://www.newfrontierstudio.com/

楓は全裸にコートを羽織っただけの女性でした。

73

三宅拓己（みやけ・たくみ）
デザイナー兼イラストレーター。1967年生まれ。岡山県出身。セガ・エンタープライゼス（現：セガ）、ランド・ホーでのゲーム開発（アートディレクション等）を経て、2002年からフリーランスとして活動中。『killer7』のメインキャラクターデザインを手がける。

——killer7との出会いは、どのように訪れましたか。

ドラマチックなものはなくて、単に知り合いが紹介してくれたからなんですよ。まだ本当に最初の頃で、関わっている人も少なかった時期。そこにキャラクターデザインとして参加しました。全体的なグラフィックの方向性自体は決まっていたんですよ。マイク・ミニョーラ（アメコミ「ヘルボーイ」などの作者）のような、影をフィーチャーしたテイストという感じで。ただ、キャラクターの設定とかはハッキリと決まっていなかったんで、そこは須田さんとディスカッションしながら練りこんでいきました。

——デザインワークにおいて、気を配った点は？

ゲームの方向性というのは、原案書を見せていただいた時点で、ある程度僕の中でも見えていたんですよ。実作業に入る前、イメージボードのようなものも描いていましたし、カプコンへのプレゼン用に僕が描いた絵コンテもあったんで、そういったものが土台にもなりました。僕自身、ハードボイルド的な世界は好きなんで、割とすんなり進んだ方だと思います。でもやっぱり、基本的には手探り状態でしたね。須田さんがどういう方向でキャラクターを作りたいかということが分かってきたのも、最後のキャラクターを納品したあたりでした。須田さんって、絵を提出しても、あまり気に入らないものに関してはコメントが少ないというか、反応が鈍いんですよ。ところが、気に入ったものに関しては目がキラキラするんですよね（笑）。ただ、ハッキリとしたNOというのは無かったです。仕事としては自由にやらせていただきました。

——各キャラクターが生まれた経緯は？

ダンは、ラフ状態で描いていたものがそのまま採用されて、コンもアドリブで描いたものが通りました。ケヴィンは、戦闘方法も決まっていない段階で、勝手にナイフを持たせてしまいました（笑）。マスクとコヨーテは須田さんからのリクエストに合わせた形で、ハーマンもグラスホッパー側が用意していた絵に少し手を加えて仕上げました。ガルシアンも、フィニッシュまでそれほど時間はかからなかったですね。大変だったのが楓です。普通にカッコいいお姉さんを描いても、須田さんにはあまり引っ掛からないので、どうアクセントを付けるか悩みました。可能な限り、一枚のイラストで、キャラクターのバックボーンを感じさせるものにしようと心がけまして……。

「どういう殺され方だったのか…？」ということを感じさせるために、ああいう服装になったんです。最初に描いた楓は、全裸にコートを羽織っただけの女性でした。須田さんの設定によるものでしたが、その路線で描いていくうちに、僕も愛着が沸いてきましたね。倫理的な表現の問題もあり、結局はお蔵入りになってしまったんですけど、何となくキャラクターの方向性は分かったので「ドレスに血飛沫」というデザインに繋がりました。あとは、クン・ランも描きました。僕は最初、片手が爬虫類風だったり、右手が左手になっているというような描き方をしていたんですけど、結局ダメでしたね。服装はお金持ち風です。やはりセレブなんで（笑）。

——お気に入りのキャラクターは？

好きなキャラクターは、やはりダンですね。僕は「ヒールとベビーフェイス、どちらを応援する？」と言われたら、断然ヒールを応援するタイプなんで（笑）。あの荒々しさは魅力的ですね。だから、ガルシアンのように、どちらかというとベビーフェイスのキャラクターにはあんまり心動かされないんです。それにダンは、かなり早い段階で描けたキャラクターなんで、この仕事の指針となるような役割を持っていました。そういったところでも印象深いですね。

——三宅さんにとってkiller7とは？

昔の週刊少年ジャンプって、ラブコメ路線中心の時期があったんですよ。そこへ「北斗の拳」がスタートして、人気を集めたわけですが、その時のようなインパクト、驚きがゲームにも必要だと思っていたんです。『killer7』には、それくらいのインパクトがありました。ゲームがどうあるべきかと考えた時に、"大人から子供まで楽しめるもの"という潜在化したイメージってありますよね。でも、今はもう、そんな時代じゃないのかもしれない。そういった状況の中、『killer7』のような明確に立ち位置を表明するゲームって大事だと思います。どんなゲームを作るかによって、そのデベロッパーのカラーも決まるじゃないですか。『killer7』のようなオリジナリティのあるゲームを開発していくというのは、やろうと思ってもなかなかできることではないと思うからこそ、（部分的に参加した人間としては）外から見ていて羨ましいですよ。このままのスタイルで作り続けてもらいたいですね。

http://www7a.biglobe.ne.jp/~miyake/

Ben Hibon

まるで生きているかのように存在させることがとても重要でした

――killer7との出会いは、どのように訪れましたか。

デジタル・フロンティアから、須田さんが企画・制作しているゲームタイトル中に挿入されるムービーを制作してみないかと誘いがあり、全てはそこから始まりました。プロデューサーを務めた三上さんの過去の作品を知っていたというのもあるんですが、当初、『killer7』のコンセプト画やキャラクターデザイン、リアルタイムのゲームイメージなどを見せていただき、段々とその世界観などが分かってくると、これがどれほど自分にとって素晴らしいプロジェクトなのかを実感しましたね。

――「雲男」の脚本を読んで最初に感じたことは?

クレイジー!　イっちゃってる!　本当にヤバイ!　その独特のキャラクターやストーリー展開にすぐに惹きつけられました。挿入されるムービーの構成とその脚本の展開が本当にオリジナルで、変わってるんです。「雲男」の主人公でもあるウルメイダの様々な性格の側面が、巧みな脚本によって作り上げられており、そのいくつもの違った顔を発見していくことが病みつきになりました。冷静で、非常に自制心があったかと思うと、急にタガが外れてステージのラスボスに変身するんですよ?　一人のキャラクターにこれ以上何を期待しますか(笑)!　おまけに、この素晴らしくも異様な世界のキャラクターをデザインしてもいいという特権を与えられた訳で……本当に素晴らしいプロセスでした!

――制作上、気を配った点は?

今回のアニメーションで、一番楽しみにしていたのは、非常に長い対話部分の作業です。今まで一度も取り組んだ経験がなかったので、自分にとっては、技術的な面でかなりやり甲斐のある挑戦でした。全てのキャラクターが、彼らの動きや話し方によって、その特徴的な本質が伝わるように気を配りました。正確に彼らの動きを表現するには、相当な時間がかかりました。特にリップシンクに関しては、可能な限り完璧に近づけられるよう、ディテールにはこだわりました。このヤバい物語の中に、各キャラクターが自然に溶け込めるよう、まるで生きているかのように存在させることがとても重要だったわけです。制作スタート当初、事前にいただいていたキャラクターの声のイメージによって、最終的なビジュアルのデザインが構築され、決定付けられたといっても過言ではありません。制作工程上、非常に重要な役割を果たしていたと思います。

デザインや、演出に関してもそうですが、自分にとって今までとまったく違った新しい方法を模索できたと思うし、それを楽しみながらやれたと思います。例えば、ゲーム中に登場する空と合わせるために使用した実写の空は、リアルな空とデザインされた背景との摩訶不思議なコントラストを生み出すことに成功しました。最も大きなポイントとなったのは、どのショットにおいてもプレイヤーのキャラクターが見えてはいけないという点です。それは、実際にこのアニメーションのコンテを描く上で、一番難しい挑戦でした。なぜかというと、台詞の度に決まった角度のショットに固定させられてしまうからです。いろいろな角度から、しかもプレイヤーが見えないような見せ方を考えなければならず、色々と苦労しました。

ラストシーンは、実際に演出していくうえで非常に面白かったですね。特にウルメイダは、まさしくこのゲームシナリオのスターです。彼は、自分の多様な人格をいろいろな側面からプレイヤーに見せつけます。彼がヘヴンスマイルに感染していることを告白しながら変貌していくシーンこそが、自分にとっては、「雲男」の見せ場だと意識していたので、その劇的な瞬間を、いかにドラマチックに、完璧に演出できるかをすべて計算していました。なので、この重要なシーンをわざと長い一連のテイクにしました。そしてその後、一気にアクションが始まり、物語をクライマックスへと導いていく……といった具合です。

――「雲男」という物語に対する個人的な見解は?

うーん、この質問が一番難しいですね。「雲男」の物語というのは、現代社会においての人々の信仰、もしくは紛争を具現化していると思います。ウルメイダというキャラクターは、複雑な人格を持っていますよね。彼はテロリズムを通してメッセージを伝えようとする現代の伝導師なんです。私自身は「雲男」=「全てのコントロールを手に入れることにより、何かを変えようとしていた一風変わった男の冒険についての話」だと捉えているんですけどね。不運にもウルメイダは、物語の終盤で彼自身の欠陥に気付き、結果死に至ります。それにもかかわらず、クレメンスというキャラクターが、彼のメッセージを受け継いでいくという展開は正に観念論。――いつどんな状況でも後継者が必ず現れ、微かな希望と共に次の世代へと受け継がれていくのだということをこのアニメーションを通じて痛烈に感じました。

――Benさんにとってkiller7とは?

『killer7』とは、一つのプロジェクトに多様なジャンルのクリエイティブ要素とアイディアがてんこ盛りで、いい具合に混ざってるって表したらいいんでしょうか?　まさにハーマン・スミスが多層人格であるのと同じようにね。『killer7』を1作品として一つのジャンルにカテゴライズするなんて絶対無理だと思います。まさにそれがこのゲームの素晴らしいところで、だから、誰にとっても新鮮だし、ショッキングで、そのうえ溢れんばかりのドキドキを同時に感じさせてくれることができてるんじゃないんでしょうか。『killer7』での仕事は、本当にビックリするくらい刺激的な経験でした。

和訳:井駒直美(Digital Frontier Inc.)

BEN HIBON(ベン・ヒボン)
映像ディレクター。ジェノバ生まれ。ゲームのムービーやCMなどの映像作品を手がける。ロンドンのプロダクションUnit9でのディレクター職を経て、現在はフリーで活動中。代表作:『Full Moon Safari』(2001),『Awakens』(2004 / 東京モード学園),『4some』(2005 / PUMA)。『killer7』では「雲男」のアニメーションを制作。

"Cloudsman"

Digital Frontier Inc.
CG Producer YUSAKU TOYOSHIMA
Production manager NAOMI IKOMA

A unit9 production

Director BEN HIBON
Producer PIERO FRESCOBALDI

Character design and backgrounds
BEN HIBON

Lead character animation
ROLAND EDWARDS
JIMENO FARFAN-GOMEZ
ALEX JENKINS

Character animation
JOAO DE ABREU DIAS PIRES
DOMINIK BINEGGER
LAURIE
J.PROUD

Compositing and scene animation
BEN HIBON

Visual effects
NICK TANNERS

———英訳する際に注意した点は？

須田さんのシナリオは、読んでいて非常に楽しかったです。セリフ、言い回しや内容そのものも。ただ、登場するキャラクターのセリフは抽象的で曖昧な表現が多かったです。セリフによってはダブル、またはトリプルミーニングのものもありました。ハッキリとモノを言う英語では、曖昧な言葉や表現は一般的に好まれないため、その表現や言葉の意味を損なわず、正確に翻訳することに特に注意しました。

———印象に残った台詞は？

ベンジャミン・キーンが最後に言う「女を口説くには」というセリフですね。字幕は「女を口説くには」ですが、実際喋っているセリフは“Women are all the same（女は所詮皆同じだ）”なんです。いかにも人生に疲れきった中年男性が言いそうなセリフで、その方が印象に残ると思いまして、須田さんに許可を貰って入れさせて頂きました。

大原晋作

———英訳で最も頭を悩ませた台詞は？

料亭フクシマでフクシマとハーマンの会話にあった「絵を描く」ですね。単純に英訳すると“Draw pictures”になります。でも、それだと非常に子供っぽい感じになってしまうので、適切な表現を探すのにちょっと苦労しましたね。結局、“Architect”という風に翻訳しました。一般的には「建築士」や「設計士」という意味ですが、「立役者」「立案者」「開拓者」という意味もあるんです。

その表現や言葉の意味を 損なわず、正確に翻訳することに 特に注意しました

———海外では、どう評価されると思いますか？

アメリカに関して言えば、ユーザーは意外と新しい物に対して抵抗感が強いんですよ。なので、ハッキリ言ってしまうと、『killer7』は、多くのユーザーにアピールする作品ではないですね。ただ、『killer7』は今までに無かったゲームだと思います。ゲームの考え方を根本から覆すような発想や、色んな意味でユーザーを飽きさせない演出が沢山入っていますし、既存のゲームのパラダイムを飛び越えたという、そのチャレンジ精神は高く評価されると思いますよ。

大原晋作（おおはら・しんさく）
プランナー。2000年にカプコン入社。『バイオハザード4』『バイオハザード　リメイク』『デビルメイクライ』『鉄騎』『ディノクライシス2』同『3』に参加。『killer7』では英訳を担当。

———大原さんにとってのkiller7とは？

大袈裟な言い方かもしれませんが、人生ってある意味、本当の自分を探し求める旅でもあると思うんです。生涯かけても分からず人生を終えてしまう人も多いと思います。大げさな言い方かもしれませんが、人間って世間がどう自分を見ているかと云う基準でしか自分を量る事ができないと思うんです。人によって自分の接し方も違えば、その人に与える印象も異なります。『killer7』の多層人格ってこの実情に似てると思ったんです。簡単に言うと『killer7』は自分探しの物語かもしれません。本当の自分を知ることとは物凄く恐いことなのだと、ガルシアンが伝えてくれたような気がします。

――PS2版の開発を終えた感想は？

ハッキリ言って難産でした(笑)。GC版の制作末期にPS2版の開発もスタートさせるという早め早めの進行だったんですけど、GC版で作り直しが発生して、PS2版も作り直しということになったので、結果としては作業は難航してしまいました。ただ発売後、店頭で並んでいるのを見に行った時、売り切れのマークを見つけたんで、それは嬉しかったですね。

――PS2版の開発にあたり、最も注意した点は？

GC特有の味わいをどこまでPS2で再現できるかというのがテーマでした。グラフィックでGC特有の内部エフェクトを随所に使っているんですが、PS2はエフェクトが限られているんですよ。それをどうやってテイストを近づけるかが課題でした。開発でいちばん注意したのはキャラクターです。やはり、感情移入の対象でもあるんでGC版と違う見え方をすると、その時点で違うゲームになってしまうんですよ。本来のイメージと極力合致させることを大事にしました。キバ&クララ戦も、攻撃のタイミングや当り判定などの調整に苦労しました。

――機種毎のロード時間の違いについては？

ハード特性の違いですね。GC版はポイント毎にストリーミングで読み込むんですけど、PS2版は一括でデータを読み込んで展開するという方法なんです。PS2はメモリの容量が少なく、一気に読み込めないということもあり、どうしても時間がかかってしまう仕様になってしまいました。GC版との並行作業が結果としてスケジュールを圧迫してしまったので、その歪みが、ロード時間に出てしまったのかなと。そこは反省点でした。ロードに関しては最後まで手を加えてました。時間的な制約で「もうここで終わり」となった時は悔しかったですね。

――須田剛一に対して一言！

このゲームは、須田さんだけしか作れない“異世界”でした。しかも、カプコンと組んだ仕事ということで、今までの須田さんの作品とも違う、新しい物が出来上がったと思います。僕自身、色々と影響されました……良くも悪くもですが(笑)。とにかく、他にないゲームでしたね。

加藤秀樹(かとう・ひでき)
プロデューサー。2002年カプコン入社。『突撃アーミーマン』『グランド・セフト・オートⅢ』他、ローカライズタイトルやPC作品に参加。『killer7』ではPS2版ディレクターを担当。

“記録”ではなく“歴史”には名を残せたと思いますよ

——killer7に対する個人的な感想は？

この本では正直な話をしていいと思うので、率直に言いますが……売れないと思ってはいたけど、結果、やはり売れなかったのでガクッときましたね（苦笑）。アクの強いゲームだけに、セールスは伸びませんでした。でも、クオリティの高さには自信がありました。それに、そのクオリティに反応してくれた方も少なくありませんでしたね。カプコン社内での評判も高いですし、外での評判……媒体や業界関係者からのレスポンスも良かったです。なので、“記録”ではなく“歴史”には名を残せたと思いますよ。

——killer7におけるプロデューサーとしての仕事とは？

須田さんのやりたいことを、できるだけやれるようにするということが第一でした。それから、いわゆる“ゲーム”の部分を作る上では三上の意見を尊重するような形で色々と意見させていただきました。逆にシナリオや演出、キャラクターに関しては須田さんにお任せしました。「よくこんなの出てくるなぁ」というアイデアがたくさん出ましたね、須田さんからは。他者では真似できない発想というか。

時には無茶なアイデアもありましたね。例えば、ダメージを受けると、ヒビ割れたガラスのような画面になるという演出があったんですけど、これが見辛いんですよ。もうマゾゲー状態（笑）。だから、「それはやめましょう」ということを、3回くらい言ってようやく外してもらいました（笑）。『killer7』は、作り手としても勉強になりましたね。今まで少し堅くゲームを考えていましたけど、須田さんを見ていて、「もっとゲームは楽しく、好きに作ってもいいんだ」と改めて感じました。それから、須田さんの場合、「このシーンでこのアニメ」というビジョンがハッキリしてるんですよ。なので、そういったアニメの使い方、使い所という点でも学びました。それは僕が関わっている『戦国BASARA』というゲームでも出ていますね。

——小林さんにとって、killer7とは？

ここまでオリジナルなゲームは、内容にしてもかけた時間にしても、二度とないんじゃないかと。だから、このゲームをやる機会を逃さないでもらいたいし、共鳴する部分がある方は、人にも薦めていただけたらと思います。映画や本とかでも、面白かったら「これいいよ」って薦めるじゃないですか。『killer7』も、人に薦めたくなるようなゲームだと思うんで、そこは是非お願いしたいですね。

小林裕幸

小林裕幸（こばやし・ひろゆき）
プロデューサー。1995年カプコン入社。『バイオハザード』シリーズ、『DINO CRISIS』シリーズ、『デビル メイ クライ』『戦国BASARA』などに参加。『killer7』でもプロデューサーとして参加。

Interview
grasshopper manufacture

無理を承知でも「とにかく、やるしかない」としか言えなかったんですよね

PCエンジンの時代を生き抜いた、寡黙な職人ボランチ。過酷なスケジュールの中、一線で踏みとどまり続け、『killer7』を世に送り出した裏の功労者である。海外版の調整、修正など、『killer7』を最後の最後まで見届けた。淡々とした物腰。しかし、その芯は鋼のように強いタフな男。

石坂明彦

——killer7との関わりについてお聞かせください。

『killer7』のデザインコンセプトは、『花と太陽と雨と』が終わったあたりで須田の方から出てきていたんですよ。すべてはそこから動き始めました。開発が始まった当初は、他のプロジェクトと並行しながら一緒に内容を考えたりしていたんですけど、土台が固まったところで他のスタッフに任せて、ある程度手離れしたんです。ところが、あと半年くらいでマスターアップしなきゃいけないという時期になっても、ステージが全然出来上がってこなかった。「これはマズいな」ということで、そこから僕がドップリと関わることになりました。

そういった経緯もあり、まず僕の仕事はステージを作りあげることでした。ゲームの根幹を成す部分でもあるので、いい具合にまとまるまでは、作っては壊しの連続。出来上がったステージに敵を配置して、遊んでみても、それがつまらなかったら作り直すしかないんですよ。「天使」に出てくる多目的施設のセルティックは、3回くらい作り直してます。結局、ゲームって面白いか面白くないかなんです。面白くするために作り直すということは必然で、そのことについては文句がないというか、むしろ当たり前のことだと思います。作っても収録されなかったステージ(ホーキンタワー)というのもありました。さすがにそれはテンション下がりましたけど。

もうひとつ、仕事としては外注スタッフの管理というのもありました。先程言ったような“作っては壊し”があるんで、スタッフのストレスも溜まるんですよ。僕は慣れていたんですけど、若手のスタッフが多かったんで、リテイクが出た時のショックは大きかったと思います。とにかく時間が無かったので、無理を承知でも「とにかく、やるしかない」としか言えなかったんですが……こういう作り方は、そのタイトルに相当な愛着がないと難しい。通常は、ある程度形が見えているものなんですけど、見えなくとも自分たちで考えていかなくてはならなかったので。

——killer7に対する、個人的な感想は?

手持ち時間の少ない現場にポンと投入されること自体には免疫があって、ヒューマン時代はよくあったんですよ。逆に、最初からしっかりと関われたのは『シルバー事件』と『花と太陽と雨と』ぐらいで、久々にそういう修羅場的な状況を味わったという感じですね(笑)。

大変でしたけど、嬉しかったこともあります。僕は基本的に“素材屋”なんで、インターフェース部分など、背景以外の細かい素材も作っていたんですが、今回、プログラマーが何気ない素材を驚くような使い方をしてくれたりしたんで、動いている画面を見ているのが楽しかったです。

一応、僕はアートディレクションという立場にありますけど、文字を動かしたりというのは須田の仕事だったりするんですよ。色々なアイデアが出てきて、毎度のことながら驚かされます。中には「いくらなんでも……」という実現不可能なものもありますけど(笑)。

——須田剛一にひとつだけ文句を!

僕、社内では“石さん”と呼ばれているんですけど、それが須田の口癖になっているんですよ。何かにつけて「石さん、石さん」という感じで。『killer7』の中でも「イシザカランド」とか作られているし……最初、名前を聞いた時は「え、冗談ですよね」と言ったんですけど、「いや、実際もこれで行くから」って言われて、もうビックリですよ！　他にも、知らない間に裏設定まで作られているし……。社外の人と会う時、たまに「キャラ立ってますよね」とか言われるんですけど、そんなことないですから(笑)！　そろそろネタにされるのは勘弁してもらいたいです。本気で言ってるんですけど、「またまたぁ～石さん」という感じでただの愚痴みたいに受け取られちゃうんですよね(苦笑)。

——石坂さんにとってkiller7とは?

やはり、“戦い”でしたね。スケジュールとの戦い、人間関係の中での戦い、クライアントさんとの戦い、須田との戦い……色々な戦いを経てここまで来ました。お客さんには、その戦いの結果を、是非受け止めてもらえると嬉しいです。

石坂明彦(いしざか・あきひこ)
取締役兼ビジュアル統括長／アートディレクター。ヒューマンからAKI、その後グラスホッパー・マニファクチュアへ。ヒューマン時代は須田の先輩。当時、須田剛一との付き合いはそれほど深くなく『トワイライトシンドローム』から本格的に組むことになる。会社設立の相談を受けた時は、「宗教の勧誘か、金を騙し取られる」と思ったとか。

――――killer7に対する、個人的な感想をお聞かせください。

いやあ、7人作るのは大変でした。人格交代とか、色々と手間がかかりました。『killer1』だったらどんなに楽だったか。“Aボタン(○ボタン)を押して移動”というのは、初期の頃から決まっていました。企画が立ち上がって、「具体的にどうしていきましょうか？」と須田に聞いてから2日後……。僕のところにやってきた須田が「ひとつ決まったよ……Aボタンで移動」と言い放ちまして(笑)。しかも「それは絶対に変えないから」と宣言したんです。さすがに最初は反対しました。「それはどういう風に捉えたらいいんですか？」と聞いたら、「レースゲーム。Aボタンは“アクセル”で、Bボタンは“ブレーキ”だと考えて」と。その他にも色々と説明され、何だかんだで納得したというか、言いくるめられました(笑)。

――――最も川上さんの頭を悩ませたことは？

プログラムの面で言えば、敵キャラクターがどういう風になるのかというのも重要でした。例えばゾンビとかならロジックが分かりやすいんですよ。人間を見つけたら、のそーっと近づいてくるとか、ある程度ルールが出来上がっているので。でも須田は「ゾンビにはしない」と。しかも「人間にもしない」とも言ったんです。特殊なクリーチャーを考えなくてはならなかったんですけど、そこは色々と試行錯誤しました。

そんなある日、須田がおもむろに絵を描き始めたんです。「どう？　この口がパカーッと開いているのが笑っているように見えない？」と言って見せられたのがヘヴンスマイルでした。元の名前は“ヘル”で、笑っているように見えるから“スマイル”が付いて“ヘルスマイル”。さらに転じてヘヴンスマイルとなりました。

ボス敵の攻撃方法については、プログラマーのチームで考えました。須田が最初に提示したコンセプトに則してさえいれば、どう作ってもかまわないと言われていましたから。例えば、アヤメだったら「普段は闇に隠れていて、光に照らされると出現する」という条件を満たせば、どう作ってもよかったんですよ。企画からは「走っているモーションしかないんで、これで何とか」と言われまして、じゃあとにかく走らせようと(笑)。それであああいう形になりました。

――――プログラム的な見どころは？

ひとつだけ言いたいことがあるんです。それは、ヘヴンスマイルのエフェクト。ヘヴンスマイルの体って、エッジがウニョウニョしてるんですよ。当初、ヘヴンスマイルは透明で、そのウニョウニョで存在が分かったんです。これが描画の負荷の半分以上を費やす効果で、プログラムが凄い大変だったんですよ！　ホントに全精力を注ぎ込んだんです！

メインプログラマーというより“プログラム・プロデューサー”といった感じです

ところが「ヘヴンスマイルはもっと見えない方がいい」という話になって、ウニョウニョも不要だという意見が多くなり、だんだん薄い効果になってしまったんです。それで頭に来て、こっそりとウニョウニョを消したんですよ。なのに誰もそのことに気付かない……。さらにムカつきました(笑)。最終的には、目立たないようにしてくれということだったんで、ちょっと見えるような感じで残っています。プログラムとしては、そこに注目してもらえれば本望です(笑)。是非チェックしてみてください！

――――川上さんの役割は？

メインプログラマーという肩書きを頂いてますけど、他のプログラマーたちの統括という意味合いが強いんですよ。要するに僕の仕事は、須田の言うことを整理して、プログラマーたちに伝達するという役割です。メインプログラマーというよりは“プログラム・プロデューサー”といった感じですね。……でも、須田の言うことって、半年ほど経ってからようやく理解できるようなことがままあるんですよ(笑)。折角作ったものを、「この効果、やっぱり消して」と突然言ってきたりするんですけど、「何で消すんですか？」と聞いても、その時は「後で分かるから」としか言わない。その場は仕方なく消すわけですけど、しばらく経ってから改めてその箇所を確認してみると、良くなっているんですよね。感覚的な嗅覚というか、そういう勘所は鋭いと思いますよ。

――――須田剛一にひとつだけ文句を！

基本的にヌルゲーマーなんですよ(笑)。『killer7』でも、カウンターアタックを試してもらう時に、「ピカッと光ったらボタン押してくださいね」「……できないよ！」「今です！」「……できないよ！」「今です！」「……できないよ！直そう！」みたいな感じなんで、自分ができないことを仕様の所為にしないでください(笑)。

川上智(かわかみ・さとし)
取締役兼プログラム統括長／プログラマー。ヒューマン在籍時に『スーパーファイヤープロレスリング　スペシャル』で須田剛一と出会い、その後ポリゴンマジックを経て、グラスホッパー・マニファクチュアへ。プロジェクト全体の作業をコントロールするメインプログラマー兼司令塔。

川上 智

『killer7』開発の知られざる司令塔。プログラマーを束ね、かつ、開発現場も牽引する存在。語り口は飄々としていても、自分の仕事に対する独特の拘りを持つ。須田作品すべての目撃者。グラスホッパーのイデオロギーや、須田剛一の制作スタイルを最も理解している男。

84
85
高田雅史
鸝絆門の曲は、
料理で言えば"カレーライス"なんですよ

高田雅史（たかだ・まさふみ）
取締役兼サウンド長／サウンドディレクター。ヒューマン在籍時に『ムーンライトシンドローム』で須田剛一と出会い、後にグラスホッパー・マニファクチュアへ。楽曲のクオリティに対する評判は高く、須田剛一のみならず、外部クリエイターからの信頼も厚い。

——最初に心がけたことは？

サウンドとしてまず気になったのは、アクション云々といったようなゲームそのものの内容ではなくて“キャラクターが喋るかどうか”ということでした。『シルバー事件』のようなボイスがないゲームだと、やはり音楽で色々と表現していかなくてはならないですけど、ボイスがあるのなら、逆に前へ出てはいけないので。なので、今回は後者ということになりますね。楽曲は、僕と福田（淳）というスタッフが作りました。メインの曲は僕なんですけど、インターシティの曲（「Tecks Mecks」）とかは彼が担当しました。細かい所も含めて、なんだかんだで150曲は作りましたね。

——実際の仕事の流れは？

曲を作って、実際にそれを画面に合わせて、それを須田に聞いてもらって判断を仰ぐというのが基本的な流れです。もしくは、須田から先に「こういう感じで」という注文を受けて作っていきます。『killer7』では、最終的にバラエティ豊かな内容にしようと思いました。まとめた時に「これが一本のゲームに入っているの？」という感じにしたかったんです。ロックやテクノ、ジャズと色々な曲を詰め込みました。『シルバー事件』『花と太陽と雨と』は、選曲にもそれぞれに一本の芯があるんですけど、『killer7』では、それぞれのシーンごとに「流れていたら面白いな」という曲をチョイスしました。

——サウンドの方向性は？

最初は全編アンビエントな曲でいこうと考えていました。「天使」には、その名残があります。全体像が見えた時点で、音的な盛り上がりも付けなくてはならないということになって、そこから羈絆門の音楽（「Rave On」）とか弾けた感じにしたりと（笑）。あの曲って非常に分かりやすいテイストでしょう？　料理で言えば“カレーライス”なんですよ。微妙な匙加減で作った薄味の料理が並ぶ中、そこへカレーライスをドンと出したら、「やっぱりカレーライスは美味しいね」ということになってしまった（笑）。他の繊細な曲がカレーに若干食われているんですよ。美味しいカレーだと言って頂けるのは、とても嬉しいのですが、ちょっと複雑な心境です。

最後の曲（「Reenact」）は、須田からライド（90年代初頭にイギリスで活動していたバンド）の「GRASSHOPPER」という曲を使いたいと言われていたんです。でも、それはちょっと無理だったんで、だったら近いニュアンスの曲を作ろうということで生まれました。もうあの曲はノリ一発ですね。ギターでガーンという感じで。具体的なオーダーがある一方で、「全体的にアヴァンギャルドな感じで」というアバウトなオーダーもありますね（笑）。あとは、曲のネタ切れ感が漂ってくると、須田がどこからともなくジャケ買いした大量のCDを仕入れてきて「これ聴いといて」という感じで道が開けたり（笑）。

——最も聴いてほしい曲は？

「落日」で、フクシマが撃たれるシーンがあるじゃないですか。あそこら辺の曲を、シーンの前後も含めた流れで聴いてもらいたいですね。撃たれるまでの間、徐々に高揚させて……というちょっとベタな作りなんですけど、ミニマルな感じで、且つちょっと面白げなコード進行を使ってみました。でも、一回しか流れないので、注意して聴いてください（笑）。

——須田剛一にひとつだけ文句を！

スタジオでの待ち合わせの時、遅れてくるんですよ。昔一度、3時間くらい待たされたことがありましたね。だんだん「自分が間違えているんじゃないか……」という気持ちになるんで（笑）、それはちょっと気をつけてもらえればなと。

身内を褒めるのもアレなのですが、仕事面での文句は無いです。『シルバー事件』の時も、『花と太陽と雨と』の時も、そして『killer7』の時もそうでしたけど、「このゲームじゃなければ生まれなかった」という曲が多いんですよ。そういう巡り合わせもあって、須田との仕事は面白いですし、特に気合が入りますね。

——高田さんにとってkiller7とは？

『killer7』って重々しい話ですけど、個人的には、スージーの所とか諸々含めて“笑えるゲーム”という感じなんですよ。あんまり力まないで、気楽にプレイしてもらいたいです。まあ、これも一つの出会いなんで（笑）。あと、サントラは、ゲームで流れるものと若干アレンジが違っていたりするものもあるんで、そのあたりも気に留めつつ、聴いていただけたらと思います。

——killer7に対する、個人的な感想は？

発売延期があったり、国内版が終わっても海外版の開発に入ったりということがあったんで、「やっと終わった……長かった……」という感じですね。今はもう、とにかくホッとしています。

——開発中、最も悩んだ事は？

今回はモーションキャプチャーを取り入れたこともあり、撮影の現場で色々と働いていたんですが、とにかく大変でした。キャラクターの動きは最初の頃に撮れたんですけど、問題はキャラ劇（ポリゴンのムービーシーン）のほう。キャプチャーのために、大阪のカプコンへ行くのはいいんです。いいんですけど、その日に撮る内容が決まっていない…なんて事も。演出が二転三転するたびに大阪へ行って撮り直しをするんですが、最終的にそれが使われないということもあったりで…胃が痛くなりましたね。ホントに。シナリオが無いのに撮りに行ったこともありました。その時は、朝ホテルで須田から電話越しに「こういう感じで撮って」という指示を受け、撮影に臨むという感じでした。アクターさんはぶちキレるし、一緒に同行したカナダ人のスタッフは突然「日本語分かりませ～ん」ってトボけるし、カプコンのアシスタントプロデューサーさんは目が笑ってないし、戻ればデザイナーから嫌味言われて、大量に食玩買うことでストレス発散してました……。

——最も胸を張れるポイントは？

大半が雑用だったんですけど（笑）、敵キャラクターの配置は担当しました。なるべく遊びやすいように、でも時折いやらしく置いたつもりです。それがお客さんにうまく伝わったらいいなと思います。『killer7』は、今まで作ってきたゲームと違って、作品自体の規模が違いますから、今回初めてウチのゲームに触れていただいたお客さんも多いと思うんですけど、そういった方々に「こんなゲームもあるんだな」ということを知っていただいて、さらに気に入っていただけると、とても嬉しいです。

——須田剛一にひとつだけ文句を！

須田さんってクーラーが嫌いなんですよ。須田さんの近くだとクーラーの電源が入れられないんです。開発中は同じフロアに机があったおかげで、もうとにかく暑かった。これ、作業効率に関わる問題ですから、案外重要なポイントなんですよ。『killer7』の開発終了後に別のフロアへ移ったので、ここ最近は快適温度だったのですが……。先日の席替えでまた須田さんの近くの席になってしまいました（笑）。お願いだからクーラーの電源を入れさせてください！

藤川敏浩

藤川敏浩（ふじかわ・としひろ）
主任プランナー。プログラマーとしてカプコンで活動後、アスキーへ。『シルバー事件』の開発に携わった経歴もあり、アスキー退社後、グラスホッパー・マニファクチュアへ。カプコン時代は三上真司氏のもとで働いていたという過去の持ち主。波田陽区に似ていると一部から定評がある。

各部署との連携を果し、時には現場外にも飛び出す1.5列目（トップ下）。藤川敏浩は、グラスホッパーでその役を担う“潤滑油”のような存在。歯車が噛み合い動き出すとき——そこには必ずボヤキング・藤川の姿がある。

シナリオが無いのに撮りに行ったこともありました

渡邉和寿

システムプログラマーであり、試合を俯瞰して読むファンタジスタ。静かな佇まいの中に、自ら進んで飛び込んだ世界故の"熱"を感じさせる。会話に加速がつくとなかなか止まらない、マシンガントーカー。好きこそ物の上手なれ。グラスホッパーの技術力を支える中枢なる男。

渡邉和寿（わたなべ・かずひさ）
係長／プログラマー。大学時代は物理学を専攻。コンピュータ好きが高じて、大学卒業後はヒューマンに入社。後にポリゴンマジックを経てグラスホッパー・マニファクチュアへ。『killer7』では主に描画関係を担当。グラフィックを技術面で支えた。須田氏曰く「グラスホッパーの頭脳」。

——ghmにおける渡邉さんの役割は？

自分はゲームの内容よりも、プログラム的に可能かどうかということを聞かれることが多いんです。『killer7』でも、開発の初期に須田から「背景でこういうことやりたいんだけど、できる？」みたいな相談はされましたね。それが、今のグラフィックの根幹部分に繋がっています。

——プログラム的な見どころは？

3Dのモデル周りは「sysdolphin（シスドルフィン）」というニンテンドーゲームキューブ用の開発ツールを使うことになったんですけど、これはそのままだと『killer7』でやろうとしていることができなかったので、色々と工夫して使いました。最初はセルフシャドウもやる予定だったのですが、処理負荷や描画の問題点の関係上、現実的でないため実装はしませんでした。主だった描画処理としては背景にグラデーションをかける処理を加えました。

——渡邉さんの頭を悩ませたことは？

うちの作り方って、最初からガチッとした仕様がないんですよ。"作りながら作っている"というか、今やっていることがガラリと方向転換することも開発の最中では珍しくないんです。クライアント側からの様々な要望や、情勢による変化にも答えれられるよう、こちらとしても、ある程度作り変えができるような"余白"を残して作業しています。要するにちゃぶ台が引っくり返った時の予防線"ですね（笑）。だから、最初に「これをやるとこれ以外のことはできなくなりますけど、本当にいいんですね？」みたいな確認をして、しかもそれをすぐには実行しない。また「これでいいんですね？」と再確認してから、作業をスタートという感じです（笑）。

killer7に対する、個人的な感想は？

『killer7』は、今までのグラスホッパー作品と違うように感じられるかもしれませんが、根底に流れているものは一緒だと思います。ただ、開発期間はもう少し短い方がいいかなと。オリジナルゲームの場合は作って壊してまた作ってという方法もアリだとは思いますけど、効率的なエンジンの共有方法があればいいんですが……。ただ、似たようなゲームが溢れる中で、うちらしいゲームが作れたと思います。今後も、お客さんの心に何かが引っかかるようなゲームを作っていきたいですね。

——須田剛一にひとつだけ文句を！

それはやはり……仕様変更の嵐ですかね（笑）。予防線を張っていても、対処できない場合もあるんで。出来上がったものを見せて、「うん、コレいいね。OK」と言われても、1週間くらいすると「ごめん！　飽きたから変更」って言うんです。「一週間で飽きるのは、お客さんがすぐに飽きる証拠」と…。お客さんはまだプレイしてないんですから、「飽きた」は勘弁してください（笑）。

うちの作り方って、最初からガチッとした仕様がないんですよ

ORIGINAL SOUND TRACK PICK UP REVIEW

『killer7』のサントラ収録曲(全61曲)から、「これは」という曲をチョイスしてレビュー。選んだ曲は、あくまで筆者の好みなので、そこは了承してもらいたい。『killer7』の世界をさらに研ぎ澄ませる、珠玉の楽曲群。

TEXT by Masahiro Yuki

DISC-1

02 A Fierce Good Fight

1曲目「Setting Sun」のスローで重厚なテイストを引き継ぎつつ、中盤から速いビートへ展開していくという流れは、まさにジェットコースター的感覚。しかも、そのジェットコースターの最後尾車両から得体の知れないモノが迫ってくるような切迫した雰囲気もある。心拍数上昇曲。

03 Blackburn

公式HPで流されている一曲。ジャジーで美しい曲だが、一瞬ゾクリとさせる怖さも垣間見せる。

05 Shoot Speed

VSスピードスマイル。戦いの硬質舞曲。

07 Election Plot

殺人鬼が後ろから付いてくるけど、ギリギリの距離で何もしないで、そのまま延々と尾行される感じ。

09 Russian Roulette

リラックスして撃ち合いましょう。

11 Department of Defence

この曲を聴き終った後に浮かぶ言葉。

「COMING SOON……」

14 3rd Foundation

ドタバタ感のあるリズムに、粘っこいシンセ音を絡め、途中に伸びのあるシンセ音も添えた愉快サウンド。

17 When the May Rain Comes

ゆったりと間を使った、シンプルながらも広大なイメージを持たせてくれるピアノ曲。

20 (`曲´)

ダルな味わい。トリップ・ポップというか、退廃的な味わい十分な仕上がりなのだが、どこかトンチキな風味も見え隠れ。

23 Island Edge

暗闇の中、シャーマンがひたすら祭壇に祈りを捧げているようなイメージ。

26 Oh My Julia

not傷心(ハートブレイク)。この前の曲「Errand Boy」で盛り上げて、その勢いをこの曲へダイレクトに連結させる。心の炎にガソリンをぶちまける構成。

28 Angel's Despair

世界はパスポートサイズに。

DISC-2

01 Rave On

ユーザーからは大人気。しかし、作曲者自身はそのレスポンスに複雑な気分という曰く付きのテーマ。いかにもなノリがディスコ世代の魂を揺さぶり起こす。同系統にある次の曲「Visionary Community」と併せて聴けば揺さぶり度倍増。

03 Emigrant Song

カーティスをイメージしたという曲。あの白髪変態翁が、「これから悪いことします」と高らかに宣言しているようなドス黒い躍動感がある。移民"局"の歌。

12 Tecks Mecks

どこか間抜け、いや、全体的に間抜けな空気を漂わせているが、それがインターシティの雰囲気とピッタリ噛み合っている。乾いたギターの音が実に印象的。

13 Corridor

西部のオッサンで構成されたバンドが、かったるそうに演奏している姿を想像しつつ、かったるそうな顔をしながら聴きたい。

15 White Sugar

爽やかなメロディながらも、少しブルーが斜めにかかっているというか、どこか薄暗さを併せ感じさせる。事件の予感というか。

20 Elegant Petal

和テイストだが、それだけでは括れないオリエンタルな奥行きを感じる。イラッシャイマセ、料亭フクシマ。

23 Heroic Deeds

ハジメ!

24 Heroic Verse

CAPCOM

28 Ministry of Education

killer7への鎮魂歌。パイプオルガンが"覚醒"への儀式を彩る。

32 Reenact

最後に熱いのを一発!

【DISC1】

01.Setting Sun
02.A Fierce Good Fight
03.Blackburn
04.Where Angels Play
05.Shoot Speed
06.Succession
07.Election Plot
08.American Diplomacy
09.Russian Roulette
10.Geopolitics
11.Department of Defence
12.Back to the Light
13.Vote Falsification
14.3rd Foundation
15.Stoned
16.Love
17.When the May Rain Comes
18.Rebound of Silence
19.Postgrave
20.(曲)
21.Sloped
22.Nest
23.Island Edge
24.Betrayal
25.Errand Boy
26.Oh My Julia
27.Sweet Blue Flag
28.Angel's Despair
29.Reunion

【DISC2】

01.Rave On
02.Visionary Community
03.Emigrant Song
04.Sweet Relief
05.Over Look
06.Cuisine
07.Sceneman
08.Multiple Personality
09.Residence
10.Windmill
11.Maze
12.Tecks Mecks
13.Corridor
14.Santo Domingo
15.White Sugar
16.Margarita
17.Taxidermy
18.Original Personality
19.Outhouse
20.Elegant Petal
21.Electronical Parade
22.Hero Worship
23.Heroic Deeds
24.Heroic Verse
25.At Parting
26.Reloaded
27.Fatal Bonds
28.Ministry of Education
29.Soul on Ice
30.Host Personality
31.Dissociative Identity
32.Reenact

killer 7 Original Sound Track

発売元:サイトロン・デジタルコンテンツ
発売日:2005年07月20日
品番:SCDC-00451
仕様:CD 2枚組
価格:¥3,150(税込)

Graphic Image by Eisin Sasaki (New Frontier Studio) 89

須田
剛一

ツボを押す

――無事に発売されましたが、お気持ちとしてはどうですか？

まず、"発売できた"という事実が嬉しいです。それから、「面白い」とか「クソ」とか、そういう反応そのものが嬉しいですね。反応がないと、キツイです。マスターアップから発売までも時間があったんで、より嬉しいですよ、ぶっちゃけ。ひとつひとつの声が新鮮ですね。

――反応は、予想通りでしたか？

今回は人を選ばないよう作ったつもりなんですけど、「人を選ぶゲーム」という感想が結構多くて、自分としては"誰もが遊べるゲーム"をめざして作ったので、ちょっとショックでした。ただ、その言葉の裏には色々な意味があって、もちろん「世界観が肌に合わない」とか「キャラクターが好みじゃない」とか、そういう中身の理由もあるでしょうけど、さらに考えると、日本のエンターテイメント業界におけるゲームの立ち位置も示していると思うんですよ。まず、ゲームソフトの値段って高いですよね。前評判をインプットしないで、気軽にパッと買える単価じゃないですし、かといってレンタルもできない。中古問題も利権によって解決は見えない。だから、『killer7』の場合、他者に対して薦めるには7千円以上の責任を伴うんですよ。気軽さが無いから、多くの人に対してアプローチができない。そこが「人を選ぶ」という言葉にも繋がってくるのかなと。そういうマーケットに対して今後どういう作品を作っていくべきなのか？　ということも今回改めて考えましたし、そういう意味でもこの作品が発売できたということは意義深いですね。今回初めてグラスホッパーのゲームをプレイしたお客さんが、『killer7』を気に入ってくれたから『シルバー事件』や『花と太陽と雨と』も買ったという話を聞くと、非常に嬉しいです。

――より多くの人がプレイすることをめざして作ったと仰いますが、今回も挑戦的な仕掛けは施していますよね？

単に一般層に向けただけではダメで、新しい発想は絶対に必要でして、それが何なのかは毎回変わるんですが、忘れたくはない精神です。

――今回、"新しい事"を入れるうえで、逡巡したことはありますか？

基本的にはありません。ただ、あの移動操作は、三上さんと一緒に相当悩んだんですよ。大勢の人に遊んでもらうことを考えれば、やはり自由移動を選ぶべきだという意見もありましたし、心が揺れた時期もあったんですけど、やはりそこは信念を曲げずに初志貫徹しました。何故、あの操作にしたのかというと、テキストベースのゲームが好きなお客さんも遊べるための入力装置なんです。そこに対してアプローチすることは大袈裟に言えば"信念"に近い事ですから。犠牲は大きかったかもしれないですが、三上さんはその気持ちを汲んでくれました。

――難易度に関してはいかがですか？　初めての難易度選択制ですね。

カプコンタイトルだからという訳じゃないですが、最初から決まっていました。アクションが苦手なお客さんも確実にいるだろうという。でも難易度調整は、難しかった……。ノウハウが全くなかったので、データを調整するのか？　モーションを複数パターン用意するのか？　さっぱりわからないところからスタートだったので。最終的には、製品版は大分下げましたね。初期のバージョンは相当難しかったと思いますよ。三上さんにプレイしてもらったら、「これじゃ誰もクリアできませんよ」って言われましたし。(自信を漲らせて)僕はアクションゲームがチョー得意ですからね！　自分のレベルに合わせると、えらい難しいゲームになってしまうという……。

――メインプログラマーの川上さんが「須田さんはヌルゲーマーだ」と仰っていましたけど……。

は！？　何言ってんだ、川上は！　それは川上が僕の真の実力を知らないだけです！　ヒューマン時代はプランニング内で『鉄拳』『バーチャファイター』共に最強ですよ。僕が1番で、一二三ちゃんが2番です。あ、わかった！　昔、『トワイライトシンドローム』当時、ROM焼きに1時間以上掛かってたんです。その時、みんなでバーチャで遊ぶんですが、僕のニーナが最強で……。

——ニーナ？　サラとかじゃ……。

そうそう、サラですよ！　それでね、川上のインディアンみたいなキャラをボコボコにしてたんです。それをね、根に持ってるんです！　後は、ディスクシステムの『スーパーマリオブラザーズ2』だって余裕ですからね。それに『アウターワールド』……(この後、10分ほど須田氏の格闘&アクションゲーム歴が語られる)。

——とにかく、自分たちの感覚で調整していたら難しくなってしまったと。

そうです！　それで、ハッとしたんですよ。僕も川上も、「死闘」モードだけでいいと考えていたんですけど、それでは広くお客さんに届いていかないなと。昭和のゲーム屋なんですよ、感性が。平成のクリエイターじゃないんですよ。それはデカイですよ、死活問題ですよ。プレステブームに乗り損ねただけありますよ、グラスホッパーの面々は。三上さんには色々教わったんですが、現時代の感覚のギャップには正直面くらいましたね。

——そういう腹の底に抱えているコッテリした嗜好は、マスを相手にすると出せませんよね。ストレスを感じませんか？

……うーん、正直わからないですね。マスとかコアのボーダーラインが、無自覚な部分で無いのかもしれないですね。ただ、前提としては何にせよお客さんをいつもとは違う世界に案内したいんです。リアルファンタジーの世界というか、RPGの世界と一緒ですよ。コアな世界でもマスの世界でも関係なく、行けるところまで、行ってみようや！　っていう作品というか。

——取材の過程で、須田さんが面白がる“ツボ”が人と違うという話も出たんですが。

それじゃマスに届かないじゃないですか(笑)！　……まあ、分かるっちゃ分かりますけど。いや、「普通に面白い」っていうツボも知っているんですよ。う～ん、知らないのかな？　でも、これは持って生まれた性質なのかもしれませんけど、ツボが歪んでいるんですかね？　痛くても、効果があるツボだって思ってるのかもしれない、よく分からないけど(笑)。

——話は変わりますが、killer7は「キル・ビル」の影響を受けているとの説がありますが？

え？　キル・ビル？　本当スか？

——一方で、簡単すぎて「アクションの必要性を感じない」という意見もあります。

そこはジレンマを感じますね。イメージとしては、アドベンチャー＞アクションが敵闘モードで、アクション＞アドベンチャーが死闘モード。三上さんに一度、[アクションアドベンチャーゲーム]と[アドベンチャーアクションゲーム]というモード名はどうですか？　という提案もしたことがあったんですが、却下されました(笑)。ただ、アクションあっての『killer7』なので、その意見は複雑です。『killer7』は海外マーケットも含んだプロジェクトなので、仮にアクションを削った場合には、商売として全く成立しない問題もあって、北米・欧州・日本の3大マーケットでひとつのパッケージ。その要因を踏まえて構想して、システム設計することを考えると、アクションとアドベンチャーを如何に融合させるかが、永きの開発の命題になってきます。ただ、海外版は全く難易度が足りないので、三上さんにこっそり相談しながら難しく直しました。小林さんにバレて、後で怒られましたけど…。

——何にせよ、意識としては、やはり多くの人にプレイしてもらいたいという想いでkiller7は作られたと。

『killer7』は、マス(マーケット)に対してのコアという印象ですよね？　でもね、僕の意識ではあくまでマスなんですね、『killer7』は。コアじゃない、全然。コアを落とすのであれば、全く違うモノになる。そこは今ひとつ、納得できないんですよ。

——アニメの演出や、エクストリームな世界観などについてだと思います。

……嘘!?　そんな話になってるんですか？　アニメパートは『シルバー事件』から使ってるんでどっちが先かって話なんで…。映画は勿論好きですが、盲目的に影響されるほどゲームナメてないです。『ムーンライトシンドローム』でもそうだったんですが、当時は『エヴァンゲリオン』の影響で作られたと言われてましたから、文化圏の広い作品が持つ圧倒的なメディア力の前では、否定も反論も無意味かもしれないですね。こっちがメディア力を持たないと、他の作家とは同じ舞台では戦えないですから、武器は欲しいですね。

——須田さん自身としては、他ジャンルへの進出も考えていますか？

小説でも漫画でも映画でも、オーダーがあれば出て行きますよ。ただ、あくまでゲームがホームなんで。違うジャンルに行ったとしても、ゲームにお客さんを連れてくるためです。小川直也が、ハッスルに客を呼ぶためにPRIDEへ出場するような感じで(笑)。もしくは、ブル中野がFMWの興行に出て、全女に客を呼ぶような……。

広島弁、サンダンス、巨大クン・ラン

――ではここから、具体的なゲーム内容についてお伺いしていきます。元々、killer7はどんな物語だったんですか？

ハーマンを若い頃から追ったストーリーです。大学時代の恋人……これがスーザンっていう名前なんですけど、彼女が殺害される。ハーマンは犯人を捜すために殺し屋になるんですけど、ある時、「スミス同盟」の事件に遭遇して、多層人格者になるというプロットがベースになっています。そしてハーマンが老人になるまでの間、ずっとクン・ランが姿形を変えずに登場する。ハーマンの永遠の隣人として。解析すると、過去から現在に至るまでの過程が4重構造に分かれていて、過去のスーザン事件と現在行われているクン・ランとの戦いが同時に進行していくというような内容でしたね。

――それがどう変遷していったんですか？

スケジュールとか物量といったような現実的な問題で、削ったり変えたりしていった結果ですね。そのシナリオでは“表”に相当するクン・ランとの戦いを描いたストーリーだけでも相当な長さでした。トータルで考え、大事な部分だけを抽出して、さらにブラッシュアップしました。例えば、『killer7』のメンバーに関する細かいエピソードは、物語の根幹部分に影響しなかった。彼らに語らせる必要も無いので、語りは概ねハーマンとガルシアンに集約させたわけです。……とはいえ、カーティスとダンの関係は描きたかったんですよ（笑）。でも、あの調子で全員分やったら、とてもじゃないけど一本には収まらないですからね。本当は「分身」も、もっと厚みのあるシナリオだったし、コヨーテのエピソードとかも入れたかったんですけどねぇ……今回、アクション・アドベンチャーのリミットを知りました。テキスト主体だったらいくらでも書けますからね。

――過去Ver.のシナリオでは、コヨーテも広島弁でかなり喋っていましたよね。

そうなんですよ！　他のキャラクターも、同じくらい喋っていたんです。（遠い目で）コヨーテ

は惜しいなぁ。角ビルで死ぬんですよ、コヨーテ。めちゃめちゃ格好いい死に方で、モーションも良かったんです。その後、ケヴィンと入れ替わったりするような展開だったんです。うーん、残念です。

――かつてはあのサンダンス（『シルバー事件』『花と太陽と雨と』のキャラクター）も登場する予定だったとか。

サンダンスは普通に出すつもりでした。ハーマンが幾度か過去へ遡るんですけど、その“トリガー”的な役割がサンダンスでした。ステージのあちこちに存在して、彼がハーマンを過去へと誘うわけです。あと、狂言廻し的な役割も兼ねていました。ただし、それが過去作品のサンダンスと同一人物かどうかは、明確にはしてません。

――killer7と過去作品に関連性はあるんですか？

カメオ出演はあります。ただ、著作権に絡む事なので、関連性は「無い」ように作ってます。自分の中では一緒の世界で作っているんですが、舞台設定はまったく違うので、同じ年表の中で語られる物語ではありません。

――ボツになってしまったエピソードは？

巨大なクン・ランが軍勢で登場してシアトルへ攻め込むというのがありましたね。それで、マスクがミサイルランチャーなどを持ったフル武装バージョンに変身（巨大化）して、クン・ラン軍団と相討ちになるという……。このエピソードも投入したかったですね。

――ちなみに、須田さんといえば、毎回どこかにプロレスネタを詰め込むのが定番となっていますが、今回はマスクというそのまんまなキャラクターが登場していますよね。

両手にグレネードランチャーを持っている覆面を被ったキャラクターは、必ずどこかに入れようと思っていたんですよ。それで、そういうキャラクターの設定を考えている内に、いつのまにか主役級のプロレスラーになってしまったと。

――いつもの悪い癖ですか？

いや、良い癖ですよ！

シナリオの裏側

——シナリオについて伺います。全体を振り返って、難産だったシナリオは？

「邂逅」と「笑顔」ですね。「邂逅」は、現代の中で物語を完結させるということが非常に難しかったですね。本来は、過去に起きた出来事とも密接に関わってくるので、二重構造で作っていたんです。そこをフォローするために、トラヴィスにかなり頑張ってもらいましたけど、それでも苦しかった……。「笑顔」は、ホテルでハーマン・スミスと名乗る人物が、ガルシアンに語りかけるシーンがあるじゃないですか。あそこで彼が語るセリフは、物語全体の中でも一つのまとめにあたるものだったので、書くタイミングを待っていたんです。書いた時点で僕の中の『killer7』は終わるんで。だから、ゲームの土台が出来上がった時にドロップしたと。難産というか、生まれる頃合を見計らっていたシナリオでしたね。何故か、「書きたくない」という気持ちがあったんですよ、音声収録のギリギリまで。何を意味するかは、説明するのが難しい……。

——最初のシナリオ「天使」は、導入部としての役割を担っていますよね？

そうですね。プロローグというか、ゲームの基本部分を説明するパートですね。

——あのアニメ顔の天使は、どういった存在なんですか？

"クン・ランの出来心"です。背中に貼りついている顔は、クン・ランの顔なんです。つまり、あの天使はクン・ランが化けている姿。奴一流のアメリカンジョークなんです。ハーマンを笑わせるための一発ギャグなんですよ。でも、神に近い奴の冗談は性質が悪い。その結果があの天使です。

——次の「落日」で、いよいよ本格的に物語が動き出します。

これは、日本が強くあるために戦って、無残に自滅して、また灰燼の中から復興するという姿を描きたかったんですよ。ある意味、日本は限界です。だからこそ、戦う日本人の姿を、マツケンに託しました。

——先のシナリオの話になってしまいますが「獅子」では日本の逆襲と、逆襲の失敗、両パターン用意されていますね。須田作品としては、初めてのマルチエンディングです。

3大マーケットで発売するので、結末よりも経緯が重要だろうと。結論は最後に用意したので、経緯は右でも左でもどっちでもよかったんです。

——「落日」におけるクン・ランの登場というのは、何を意味していたのですか？

マツケンは、新たなる日本という国家の象徴。クンはテロの象徴であり、ハーマンは合衆国の意志なんです。国家に対して、テロなる刀を差し出すという過程があの絵図なんです。

——「雲男」のウルメイダもヘヴンスマイル化してしまいますが、あれもクン・ラン自らによる所業？

いや、ウルメイダの場合は自分から進んでヘヴンスマイルになったんです。神の領域に達した革命家が、自らの人生の幕引きに、ヘヴンスマイルになることを望んだ。確実に弾が発射されると分かっている銃を、自分に向けて勇んで撃つことでしか生を実感できない男、それがウルメイダなんです。

——個人的にこのシナリオは引っ掛かっているんです。ラストで、ウルメイダがクレメンスに次代を任せて去りますよね。あそこは、ひょっとして須田さんがそういうバトンタッチみたいなものを、そろそろ意識し始めている表れなのかな……と深読みしたのですが。

あー、それは無いです(キッパリ)。そこまで達観するほど、全然作りきってないですよ！　ただ確かに、生き急いでいるという部分は重なりますけど(笑)。でも、後継者云々というのは意識してません。僕はどちらかというと、現役であり続けることが大事なんで。むしろ、後継者が出てきたら叩き潰す方です(笑)。

——どちらかというと、「邂逅」のカーティス寄り？

そうかもしれないですね。いずれにせよ、カーティスもウルメイダも僕の中から出てきたキャラクターなんで、やはり自分自身の断片が入っているんですよ。それが「ある感情」だったり、「ある感覚」だったりするんでしょうね。

——須田さんの中で、カーティスとはどういうキャラクターですか？

killer7というのは、人間の力を超えた殺し屋です。一方でカーティスは、人間の世界で最強の殺し屋なんです、概念としては。それで、人間 vs. 超越者という構図を作って、killer7は圧倒的な力を持っているということを描きたかったんです。

——「分身」はまた特殊なシナリオですね。

とことんふざけたシナリオにしたかったんです。あんな殺し屋たちが、スカッとした青空の下、美しい楽園を歩き回る……。テキサスもそうなんですが、killer7の連中は基本インドア派なだけに息苦しくなるので、強引にでもアウトドア派にして外の空気を吸わせないとマズいと思ったんです。スタッフもずっと休み無しで会社に篭ってるんで、景観の良いステージでも作れば、気が紛れるんじゃないかという親心ですかね(笑)。

——ハンサムマンなんですが、須田さんは戦隊モノとかお好きなんですか？

特撮は人並みに好きですけど、フェバリットは『ジャンボーグ』シリーズですね。フォルムが素敵じゃないですか！　最近では、『ウルトラマンティガ』と『仮面ライダー龍騎』が傑作でしたが、昭和ウルトラシリーズでは……(この後、20分ほど須田氏の特撮自慢が語られる)。つまり、「分身」では八百長試合がやりたかったわけです(笑)。当時のマイブームが"茶番"だったので。

——それにしても、あのエンディングには驚かされました。

あそこ、実はクン・ランがゲームで遊んでいたという裏設定があるんですよ。テレビの前でゲラゲラ笑いながら遊んでいたという。ゲームのモチーフは『ストリートファイターⅡ』(以下、『ストⅡ』)ですね(笑)。「分身」は全編に渡ってカプコンリスペクトなシナリオなんです。当初は『ストⅡ』ネタが謎解きだったんですよ。ステージ封鎖の謎解きが、全部『ストⅡ』のコマンド入力だったんです。昇龍拳や波動拳、ソニックブームとかキャラの絵が入口に書かれていて、正確に入力しないと先に進めない。『ストⅡ』のコマンドを知っているのが前提になるので、ヒントの出し方が難しくてNGとなりました。設定では、トレヴァーが大のカプコンファンで『ストⅡ』のシャツを着ているんですよ。それで、ドミニカの町に『ストⅡ』の仕掛けをする。最後のゲームも『ストⅡ』の亜流(笑)。

旅の途中

——謎が多い「笑顔」ですが。どういう物語と考えればいいのでしょうか？

死の狭間の物語が「笑顔」です。死の解釈は、見たまんま。時系列を整理すれば、物語の起承転結は紡げるのですが、死の重さにより事実と真実のウェイトが全然変わる。我々の生きている世界では、真実に到達することのほうが稀というか……。日常、起こり得る“さも当たり前のこと”を物語化したかったんです。その典型が「笑顔」の物語なのかもしれません。

『killer7』は、すべてに於いて“初期衝動に忠実に！”を、自らのコンセプトに掲げて作りました。それは入力装置、テキスト、システム、グラフィック、サウンドといったあらゆるパーツを会社名同様、家内制手工業（マニファクチュア）でオリジナルと呼べるゲームを作るということで、ストーリーテリングも一緒なんです。事実は人の手で作れるけど、真実は人の眼力や活力でしか到達しない世界であり領域でして、それが物語と呼ばれる類のものの起源と結論しています。ニーズを優先するような、合議制で作られた物語を『killer7』に搭載する選択が全く見当たらなかったというのが、実際のところです。

——では、ガルシアンとハーマンとクン・ランの関係というのは？

基本は、クンとハーマンはテロと国家という相対する構図の具現化です。現実に生きる者すべてが突きつけれらた脅威の発祥が、どのように両者は関わってきたか、そして未来に向けて2人はどこに向かうのか？　ガルシーの内的な深層を遡る物語と並列で、外的な時代そのものを映す2人の関係が交わることで、多層人格という不純物が発症した、そんな関係です。

——……えーと、全然分かりません。

う～ん、簡単に説明するとですね、ガルシーの中にいる人格の1人が、ハーマンです。つまりはガルシーが主人格。そして、ハーマンの持つ特殊能力が死者の実体力なんですね。ですから、ガルシーがハーマンに仕えているのは、あくまでフックなんです。

——なるほど！

いや、嘘かもしれません。

——ギャー！　そんなー！

この本の年表は結構ぶっちゃけてるんで、事実は大体書かれています。但し、それが真実かどうかは、疑うべきです。クリアしてから真の『killer7』がスタートして、プレイヤーさんの日常に繋がることで、真実に到達するんです。テロと同様に、この物語は終わりなき戦いです。

——最後に、須田さんにとってkiller7とはどういうゲームでしたか？

僕にとってのゲーム“開発”の定義は、開は“開拓”、発は“発明”です。『killer7』は、その“開発”という言葉に忠実に作れたゲームで、表舞台でも裏舞台でも三上さんのプロデュースに守られたことで、“開発”することが出来ました。『シルバー事件』からグラスホッパーの開発の基礎が出来上がって、制作スタイルも含めて『killer7』で極限までこれたのは、スタッフの力がデカイですよ。表立って僕ばかりメディアに出てますけど、ヒューマン時代からの石坂、川上、高田の3人が後ろでどっしり構えているから、安心してフロントマンに徹することができる。だからこそ、『killer7』のようなタイトルに挑んでいけるんです。

作った人間が言うのもなんですけど、不思議な磁場を持ったゲームですね。持ち得るポテンシャルは全く世間に届いてないけど、『シルバー事件』と同様にお客さんやメディアの人たちに育てられるゲームになる予感はしてます。そして、このゲーム自体が、僕にとっても会社（グラスホッパー・マニファクチュア）にとっても、大きな節目になったと思います。海外での発売もエポックメイキングなことでした。世界中のファンの人たちが、次のゲームを期待してくれていることを思うと、スタッフも満たされますし会社の展開も広がりますし。可能性が広がるのは、ゲームを“作り続ける”という最大の目的に近づけるので、悪いことがひとつも無いです。

ゲーム開発者として、これからも長い旅が続くと思うんですけど、『ロード・オブ・ザ・リング』に例えるなら、今はフロドがアラゴルンと出会ったくらいの所なんですよ（笑）。やっと始まったという感じです。

——分かりました。では、長い時間、どうもありがとうございました！

ありがとうございました！

・
・
・
・

——あ、最後に一つ。続編は考えていますか？

ありません。2年作ったので、もう飽きました（キッパリ）！

——分かりました！　今日はどうもありがとうございました！

・
・

須田剛一（すだ・ごういち）
代表取締役／ディレクター。様々な職業（葬儀屋含む）を渡り歩いた末、ヒューマンへ入社。後に独立し、グラスホッパー・マニファクチュアを設立。『シルバー事件』『花と太陽と雨と』、そして『killer7』をドロップ。すでに次回作が佳境な傍ら、最近ではダイエットにも取り組む。

いや、ちょっと待ってください…。断定するのは、経営者としては失格なんですよ！　カプコンさんとの口座も大切ですし、次は盛大に『killer18』とか……。18はエース番号なんですよ。いい数字でしょ？

――い、いや須田さん、せっかくまとまったんで、ここらで締めたいなと……。

（無視して）あのね、詰め込みたいネタはまだまだあるんですよ。例えばですね、ダメージ受けると画面が割れるんです。凄くないですか？　それでですね……。

（以下、いつまでも続く）

ハンド イン キラーセブン

Hand in killer7
Kill the past, Jump over the age.

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、
一切受けつけておりません。御了承ください。

2005年8月15日　第1刷発行

Computer Editrial System RECCA SHA Corp.

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。
定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-16444-5 C0076

編著　株式会社 レッカ社 RECCA SHA Corp.
http://www.recca.co.jp/

発行　株式会社 カプコン

発売　株式会社 双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28
http://www.futabasha.co.jp/
（上記URLにて双葉社の書籍・コミックが購入できます）
電話03-5261-4818（営業）

印刷所　三晃印刷株式会社

企画・執筆　結城昌弘 Masahiro Yuki

企画協力・編集　株式会社レッカ社 RECCA SHA Corp.
新留寿基 Toshiki Niidome
石原丈 Joe Ishihara

Jaco's Report　大岡まさひ Masahi Ooka

アートディレクション　GETTARADICCA

デザイン　寒水久美子 Kumiko Kansui
葉山彰子 Akiko Hayama

デザインマネジメント　Design Office OURS

撮影　北岡一浩 Kazuhiro Kitaoka

イラストレーション　宮本崇 Takashi Miyamoto

ヘヴンスマイル占いイラスト　KEI-CO

協力　grasshopper manufacture
須田剛一 SUDA51
石坂明彦 Akihiko Ishizaka
高田雅史 Masafumi Takada
川上智 Satoshi Kawakami
藤川敏浩 Toshihiro Fujikawa
渡邉和寿 Kazuhisa Watanabe

スペシャルサンクス　有限会社ヌードメーカー
河野一二三 Hifumi Kouno

株式会社 カプコン
巧舟 Shu Takumi
大原晋作 Shinsaku Ohara
加藤秀樹 Hideki Kato
小林裕幸 Hiroyuki Kobayashi

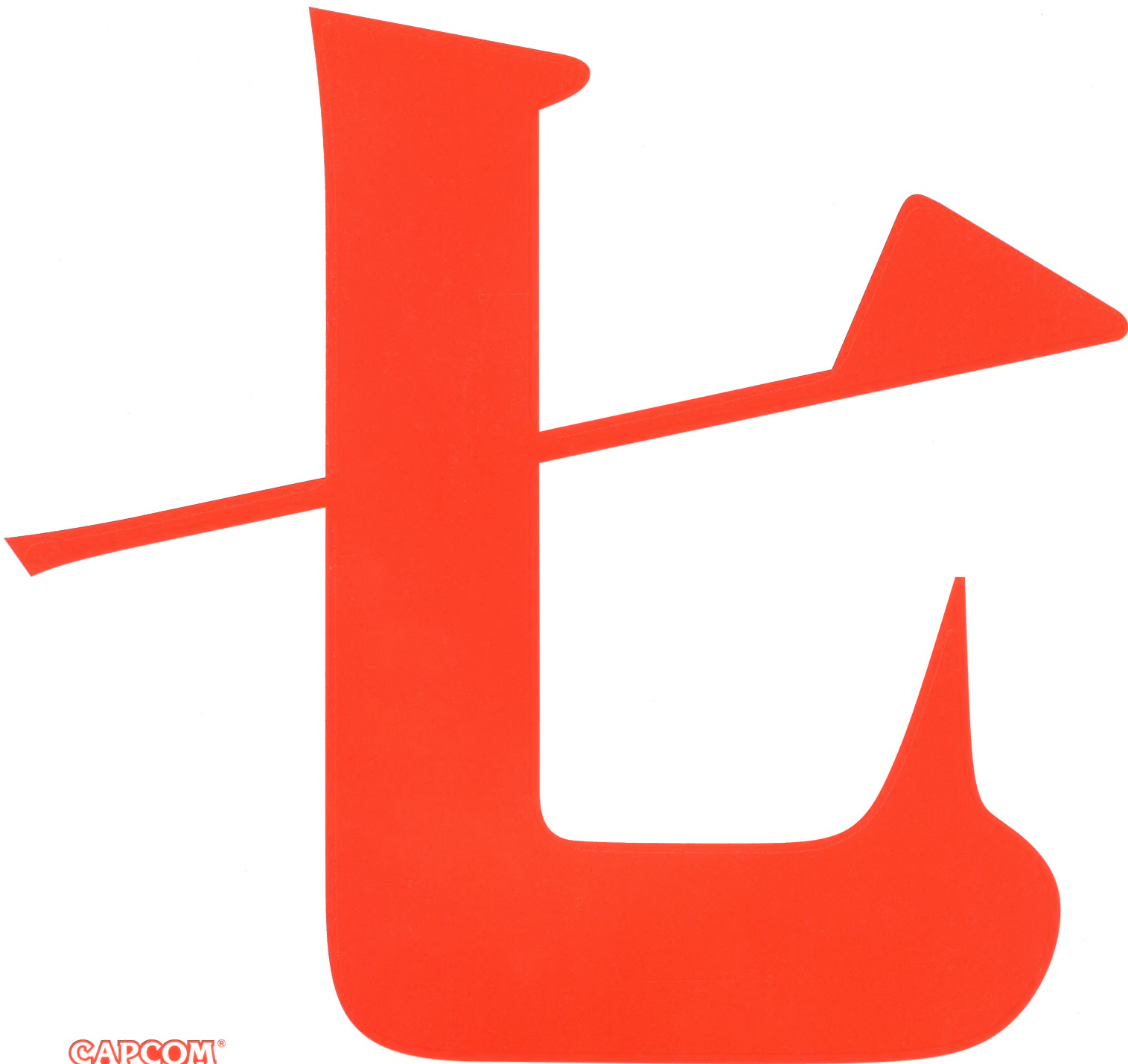
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン
佐藤直子 Naoko Sato

New Frontier Studio
佐々木英伸 Eisin Sasaki

DIGITAL FRONTIER Inc.
井駒直美 Naomi Ikoma

Ben Hibon ベン・ヒボン

桜井政博 Masahiro Sakurai

三宅拓己 Takumi Miyake

ISBN4-575-16444-5

C0076 ¥1600E

定価：本体1600円＋税

Hand in killer7

Kill the past, Jump over the age.

CAPCOM®